

ANIMONSTER

A.C. NIELSEN'S BEST TEEN MAGAZINE

PRICE Rp. 29.500,-
L. JAWA Rp. 30.500,-

DEC
2010
Volume 141

Vocaloid

11th Anniversary
edition

**Fate/stay night:
Unlimited Blade Works**

Aoi Bungaku Series

**Laputa:
Castle in the Sky**

**Shinryaku!
Ika Musume**

Toaru Majutsu no Index II

**Macross Frontier
~Sayonara no Tsubasa~**

Otome Youkai Zakuro

+ BONUS:
Miku Hatsune purse

Magi - Labyrinth of Magic
Black★Rock Shooter
Iron Man

Mirai Nikki

**The Most Memorable
Anime Series**

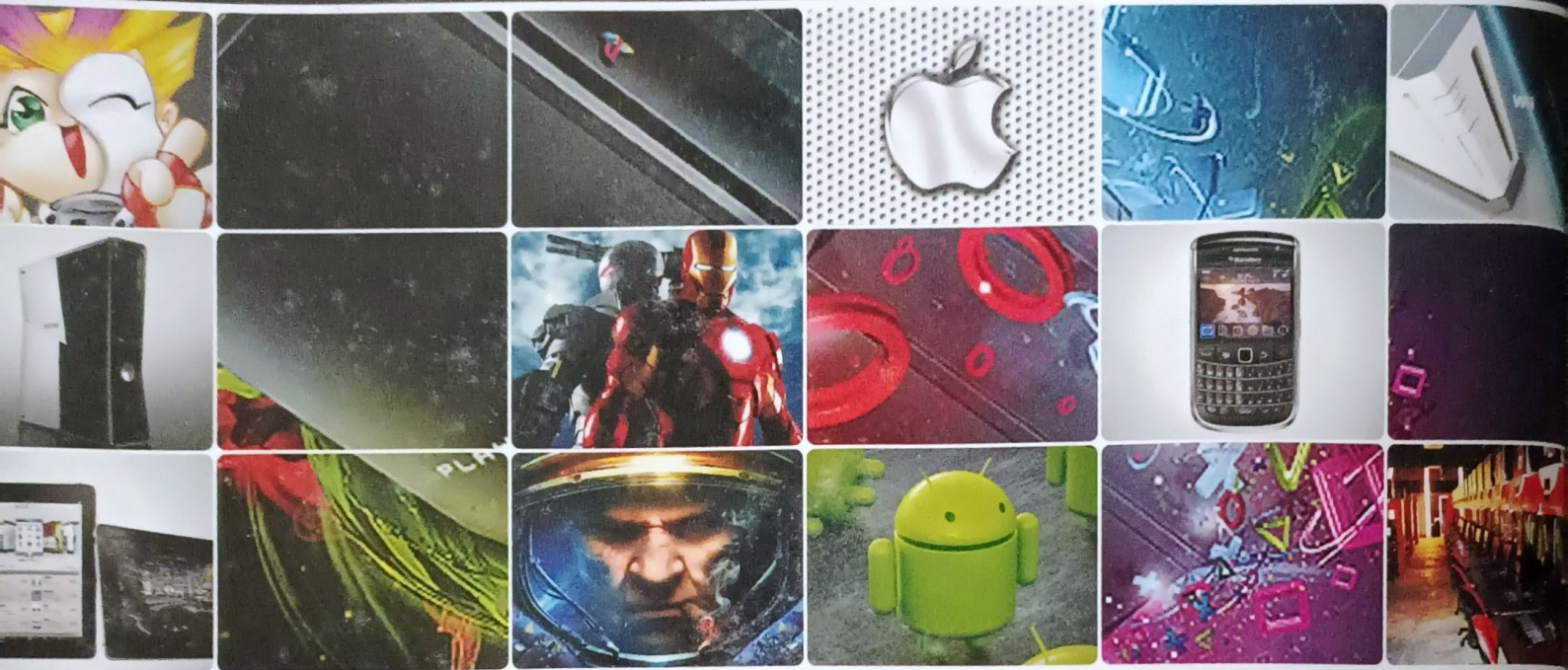


DI·LO
DIGITAL LOUNGE



**CREATIVE
CENTER**

Jl. Pasteur 11 A Bandung - T. 022 - 4232168



DI·LO
DIGITAL LOUNGE



**CREATIVE
CENTER**

Eat, Play, Learn!

Makan enak ala Café di lounge super nyaman - Main Game dengan Komputer Tercanggih - Belajar Animasi dan Programming
Semua ini cuma bisa kamu dapatkan di **DILO Creative Center** pertama dan terbesar di Indonesia.
Member **DILO** juga bisa karaoke, nonton film, browsing Internet, dan mini party di Function Room Exclusive hanya dengan Rp. 50.000,-!!!

Private Room | VIP Room | Function Room | Lounge
Big Screen | Library | Gadget Store

DILO Creative Center: Mall of Indonesia (MOI) Lt. 2 AT 03 B (Depan Gold's Gym/Blitzmegaplex) Jl. Raya Boulevard Barat No. 1
Kelapa Gading Jakarta Utara T. 021 45867977

GADGET
STORE

Dapatkan gadget-gadget terkini dan terpilih dengan harga terbaik di pasaran hanya dengan mengunjungi GADGET STORE

Computers | Peripheral | Gadgets | Networking | Software |
Handphone | Office Equipment | Supplies & Media | CAD/CAM

VEGA
FANTASY LAND

Beli game & peripheral terbaru? Mau lengkapi koleksi mainan kamu? Atau berburu buku dan komik rare yang eksklusif? Semua ada di Vega Fantasy Land Outlet Game & Hobby Toys Terbesar di Indonesia!

Game Consoles | DVD/Blu-Ray Games | Gaming Accessories |
HD Movie Player | Collectible Toys | Books & Comics

Speedy

BenQ
Enjoyment Matters

ASUS

SAPPHIRE

COOLER MASTER

RAZER

steelseries
professional gaming gear

PLANTRONICS
SOUND INNOVATION

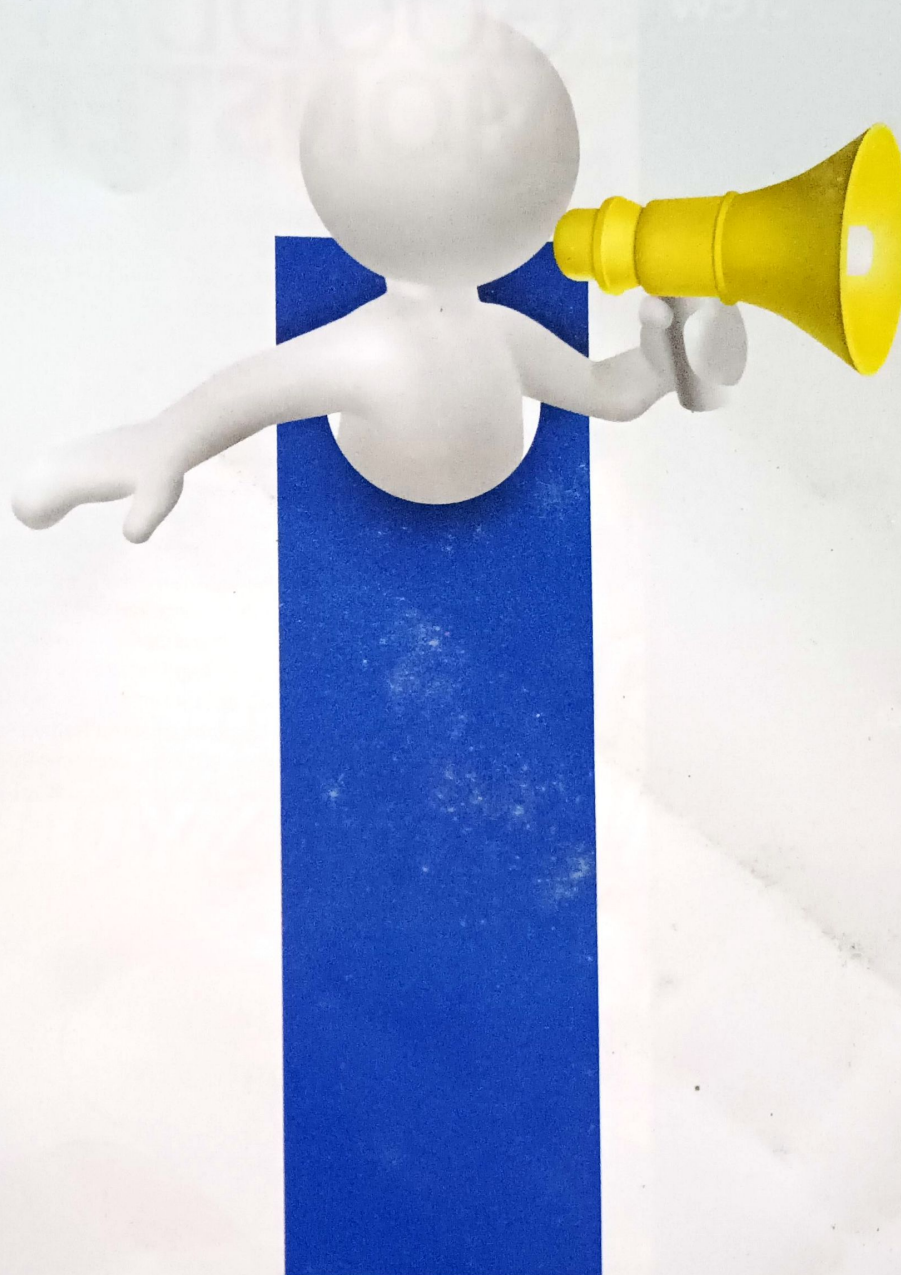
WCC
WORLD CUP CHAMPIONSHIP

**ELECTRONIC SPORTS
WORLD CUP**

INDOMOG

GameStation

KUPON
Gratis 1 porsi Barisan
Berat 1 jam



iPRESENT

CALL FOR ENTRIES

Present your favourite Animax shows via a 20 seconds home recorded video. Upload on Animax website. The best ones will be featured on-air. So start recording now.

Winners of each country get a trip to Singapore to participate in the final iPresent face-off at Singapore Toys, Games & Comic Convention on 12 December 2010!

Grand Prize: USD\$1000.

Visit www.animaxtv.com for more information.

EDITORIAL

EDITOR-IN-CHIEF: Lily

EXECUTIVE EDITOR: Aditya Rai

SENIOR EDITOR: Asun

EDITOR: Cynthia

CONTRIBUTOR: Ryuichi_s@chou, Kyu-sama, Ryuu
"Dhieta" Nagareboshi, Slasher Bird, Dante, NOIR CIEL,
Nana

DESIGN & ART

TECHNICAL COORDINATOR: Ipunk

ARTISTIC COORDINATOR: M. Nasrul Sani

DEPUTY ART EDITOR: Frisk

DESIGNER: Semeuling, Dede, Ari Sugriwa, Eko M, Ecco,
Rezza

COVER ART: Friskman

ILLUSTRATOR: Ari Somad, Bayou, Galang

MULTIMEDIA: Fredy

REPORTER: Prasetyo N

PRODUCTION

PRODUCTION MANAGER: Van Kunkels



CHAIRMAN: Henry Purnomo

CHIEF EXECUTIVE OFFICER: Wendy Chandra

PRODUCT DIRECTOR: Charly Himawan

MANAGING DIRECTOR: Riyanto Darmawan

SALES DIRECTOR: Nadya Tamara S

MARKETING & PROMOTION

SALES GROUP HEAD: Ayu Wilhandari

SALES: Nury Sadar

MARCOMM MANAGER: Aderinal

ASST. MARCOMM MANAGER: Frans Silalahi

MARCOMM

Aida Marlina, Deny Ariandha, Fergita I, Mahendra, Dony
Andrianto, Ronaldo Merril, Katrina Gayatri

SALES SUPPORT SPV: Irmira Sari Medi

SALES SUPPORT: Sri Vidya N, Kamelia Andani

TRAFFIC: Retty Shinta R

HRD & GA MANAGER: Ira Novita

GA SUPPORT: Rita Apriyanti

CIRCULATION & DISTRIBUTION MANAGER:

M. Izzan

Yadi Suwarno Putra

FINANCE MANAGER: Demetrius Na70

CUSTOMER SERVICE: Ratih

LETTERS TO THE EDITORS: Jl. Ranggamalela no 3, Dago -
Bandung 40116.

Telp: 022-4216657, Fax: 022-4261360

MARKETING & DISTRIBUTION OFFICE: Menara
Eksekutif, Lt 16 Suite 1608, Jl. MH Thamrin Kav 9, Jakarta
10350. Telp: 021-39830998, 39830999, 70906877, Fax:
021-39830996

BANK ACCOUNT: a.n Henry Purnomo, ac. 449.126.8012,
BCA Cabang Banda Bandung

E-MAIL: animonster@megindo.net

VISIT OUR WEBSITE
www.megindo.net/animonster

GOODDAY MONSTERS!

Tidak terasa sebentar lagi kita akan tiba di penghujung tahun 2010, dan tepat di bulan Desember ini juga Animonster telah memasuki usianya yang ke-11. Bila menengok perjalanan satu tahun belakangan, ada banyak hal menarik yang terjadi di seputar dunia anime/manga Jepang. Salah satunya yang paling mencolok adalah upaya pihak terkait di Jepang untuk memberantas pembajakan anime/manga yang dilakukan di dunia maya, dalam hal ini adalah *upload* dan *download* anime maupun *mangascan*. Banyak website yang menyediakan anime dan *manga* untuk di-*download* tanpa memiliki ijin atau lisensi untuk memublikasikannya diperingati untuk menghapus konten website-nya, bahkan banyak diantara website tersebut sampai ditutup. Tidak hanya website luar saja, bahkan di Jepang sendiri sudah banyak kasus penangkapan terhadap masyarakatnya yang meng-*upload* anime secara ilegal. Mungkin hal ini meresahkan penggemar anime/manga di luar Jepang yang sulit mendapatkan anime/manga yang ingin ditonton atau dibaca di negaranya. Tapi pernahkah terpikir bahwa pihak pemegang lisensi anime/manga juga mengalami kerugian yang sangat besar akibat ulah para *uploader* dan *downloader* ilegal tersebut? Mungkin di negara kita pembajakan di dunia maya masih belum tersentuh, tapi tidak menutup kemungkinan kelak akan dipermasalahkan sama halnya seperti di Jepang saat ini. Menutup perjumpaan kita di tahun 2010 ini, segenap Redaksi Animonster mengucapkan "Selamat Hari Natal 2010 dan Tahun Baru 2011". Sampai jumpa tahun depan!

Lily



StarSynergy
proudly presents

SPONSORED BY.
tokobagus.com

situs jual-beli gratis terbesar

don't
miss it
so c'mon!!!

HADIRILAH PAMERAN
MAINAN TERBESAR DI
AKHIR TAHUN 2010

THE 3RD TOYZ MANIA 2010 'COLLIDE'

STC SENAYAN 6TH FLOOR
4 - 5 DESEMBER 2010
JAM 10.00 - 22.00 WIB

**ACTION FIGURE / TRADING FIGURE / GASAPHON
/ DIECAST / MODEL KIT / STATUE /**

- * TECHDECK COMPETITION BY: IDIOTA • GAME ONLINE COMPETITION • GAME CONSOLE COMPETITION BY: VGI
- * MAGIC PERFORMANCE BY: BMC • WORKSHOP DRAWING MANGA BY: MISSKOMIK • COSPLAY COMPETITION
- * COSPLAY CABARETTE BY: MACHIPOT • WORKSHOP DIECAST CUSTOM BY: DIECAST OI CUSTOM
- * RUBIKS COMPETITION BY: JAKARTA RUBIKS CLUB • AUCTION / LELANG

MEDIA PARTNER

ZIGMA **OMEGA** **VGI** **INDOGAME INDONESIA** **Kerop** **GameStation**

A **NGEPI** **KATAK GAME.com** **IndoManga** **@MAGZ**



ngapi.com



**TOMICA
FAN CLUB
INDONESIA**



TOMOC

bocah.info



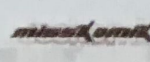
**XXY
KIDS**

SUPPORTED

IT Mall **STC**



idota



CORSAIR



ToyzHunt



LintasCafe

FOR INFO CALL:
RYAN 0856.859.5514
TAUFAN 0856.1206.833
KENNETH 0898.824.7000

CONTENTS

SIDE A

Anime & Manga Corner

56 Special On Stage

Black★Rock Shooter



08 Zoom

The Most Memorable Anime Series

16 Closer Look

Famous Mangaka

20 Best Chara

Baka Characters
Tsunere Characters
Ikemen Characters
Moe Characters

26 Anime Highlights

Macross Frontier ~Sayonara no Tsubasa~

30 On Stage

Vocaloid

36 What's Up

Otome Youkai Zakuro
Shinryaku! Ika Musume
Toaru Majutsu no Index II
Iron Man

44 On The Spotlight

Aoi Bungaku Series

48 Fresh!

Fate/stay Night: Unlimited
Blade Works

52 Ghibli's movie

Laputa: Castle in the Sky

62 Manga Talk

Mirai Nikki
Magi- Labyrinth of Magic

70 First Impression

Lucifer no Migite

72 Quick Read

Kisatsu

76 On Screen

Spooky Kitaro



SIDE B

Japanese Music & Life Style Corner

06 Animonster 11th Anniversary

J-FEST

12 Check Point

Prefektur Chiba

14 Culture Express

Maskot Polisi
di Jepang

16 Myths

Nurikabe

18 Fitting Room

LIZ LISA

20 Menu

Steak

26 J-Movie

GANTZ

30 J-Star

Kenichi
Matsuyama

32 Intro

EXILE

38 TV Show

Piramekino

40 Game Zone

AKB 1/48

B-SIDE

42 Tokuten

44 Zoom

Famous Tokusatsu Series



GET UP SEE MORE ON STAND

16-19
DEC 10
JAKARTA
CONVENTION
CENTER

LIFESTYLE & HOBBY

EXPO2010

www.lifestyleandhobby-expo.com

BOOK YOUR SPACE NOW

EXHIBITOR PROFILE >>> PHOTOGRAPHY · MUSIC · SPORTS · SPORTS EQUIPMENT · CAMPING AND LEISURE ·
MOUNTAINEERING EQUIPMENT · SPORTS FASHION AND ACCESSORIES MEDIA ASSOCIATIONS AND SERVICES · GADGET
TATTOO AND BODY ART

For Further Information and Register :

Contact Person

Ardian (021 - 31996167 ext 112 or Mobile 081314658848)

Dian (021 - 31996167 ext 112 or Mobile 08988905058)

Email

ardian@debindodyantama.com or dian@debindodyantama.com

Office

PT. Debindo Mitra Dyantama

The City Tower 7th floor, Jl. MH Thamrin 81, Jakarta 10310, Indonesia

Phone (62-21) 31996167 - Fax : (62-21) 31996170

Website : www.debindodyantama.com

Organized By :

 **DEBINDO**
MITRA DYANTAMA
www.debindodyantama.com

Media Partner :

 **ANIMONSTER**





ZOOM

» Text by Anin

THE MOST MEMORABLE ANIME SERIES UNIVERSE IN JAPAN

Jepang dikenal sebagai negara penghasil animasi terbesar di dunia yang kemudian istilah anime menjadi istilah tersendiri untuk animasi yang dihasilkan negara ini. Sebagai negara penghasil anime, sudah ribuan judul anime yang pernah diproduksi sejak anime pertama yang pernah dibuat hingga kini dan menjadi industri yang sangat besar. Sejalan dengan waktu, anime mulai menjadi bagian kehidupan masyarakat Jepang, bahkan seringkali dikatakan menjadi salah satu bagian kultur Jepang. Tetapi, walaupun penggemar anime di Jepang selalu dibombardir ratusan judul anime tiap tahunnya, selalu ada anime yang dikenal dan ditunggu kemunculannya tidak hanya oleh fans anime yang masih aktif tetapi juga oleh mantan fans anime. Biasanya anime-anime yang sangat menarik dan memberi *impact* yang besar akan membentuk sebuah *universe* [dunia] sendiri dalam dunia anime, dimana *universe* ini biasanya terdiri dari sekuel atau hanya sekedar memiliki tema yang sama dengan seri anime pertama yang memelopori terbentuknya *universe* tersebut. Tidak sedikit fans anime yang mengetahui salah satu seri anime tetapi tidak tahu kalau seri anime favoritnya ternyata menjadi bagian dari *universe* tertentu. Walau berbagai anime terkenal seperti ***Evangelion*** dan ***Code Geass*** mencuat dalam deretan *list* judul anime paling digemari, keduanya tidak dapat menggantikan posisi para *universe* yang begitu solid dan luas cakupannya ini. Berikut *universe* dalam dunia anime yang paling dikenang oleh masyarakat Jepang sepanjang masa.

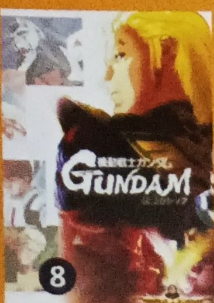
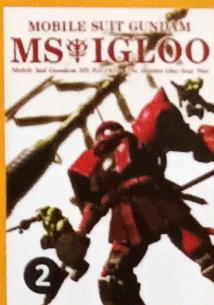
GUNDAM SERIES

Tidak bisa disangkal, *Gundam* sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Jepang. Tidak ada satu pun orang Jepang yang tidak mengetahui *mecha* ini. Sebagai pelopor lahirnya genre *Real Robot*, *Gundam* tidak hanya terkenal dalam bentuk anime saja, tetapi juga merambah ke dunia *plastic model*, *game* dan dunia hobi lainnya. Walau ketenarannya hingga ke luar Jepang, tidak sedikit orang yang mengaku sebagai fans *Gundam* tetapi buta akan sejarah perkembangannya karena terlalu banyaknya seri yang sudah dihasilkan. Bermula dari *Kidou Senshi Gundam* sebagai seri *Gundam* pertama yang lahir dari buah pikiran Tomino Yoshiyuki dan ditayangkan pada tahun 1979. Awalnya seri ini kurang bisa diterima oleh penikmat anime yang pada masanya didominasi pemirsa anak-anak karena tema "*realism*" yang berat dan berbeda dengan cerita-cerita anime robot *mainstream* di masanya. Tetapi setelah *Uchu Senkan Yamato* dan anime-anime bertema "*realism*" lain mulai banyak bermunculan, tema semacam itu mulai bisa diterima oleh penggemar anime yang mulai ramai dari

kalangan remaja hingga dewasa. *Gundam* mulai dilirik kembali dan menjadi seri yang disukai kalangan remaja dan dewasa itu. Tujuh tahun berlalu, Tomino membuat *Kidou Senshi Zeta Gundam* sebagai sekuel langsung dari *Kidou Senshi Gundam*. *Zeta Gundam* berhasil mengangkat kembali nama *Gundam* dan menjadikannya sebagai seri yang paling digemari saat itu sehingga mulai bermunculan karya-karya lain yang berhubungan dengan *Gundam*. Pada awalnya *Gundam Series* hanya mencakupi seri-seri yang menjadi sekuel maupun prekuel langsung dari *Kidou Senshi Gundam*, tetapi pada tahun 1994 cakupan itu menjadi meluas dengan munculnya *Kidou Butouden G-Gundam* yang dikenal sebagai *Another Gundam Series* pertama, karena menggunakan setting waktu, dunia dan karakter yang berbeda dengan seri *Gundam* pada umumnya. *Gundam Series* pada umumnya menggambarkan sebuah dunia yang terbagi menjadi beberapa fraksi. Menceritakan sebuah perang dengan robot yang dikenal dengan nama *Mobile Suit* sebagai salah satu senjata perang yang

diproduksi secara massal. Penggambaran robot seperti ini biasanya lebih menarik pemirsa dengan usia yang relatif lebih dewasa. Moral cerita yang disampaikan seri ini bukanlah kisah *hero* yang melawan organisasi atau makhluk jahat yang menyerang, tetapi kepada berbagai kemungkinan yang bisa terjadi dalam sebuah perang. Sebagian besar tokoh utama adalah anak-anak yang harus terlibat dalam perang dan terpaksa mengemudikan *Mobile Suit* untuk bertahan hidup, hingga pada akhirnya terpaksa bergabung dengan pihak militer. Pihak yang dikatakan sebagai musuh tidaklah selalu jahat tergantung dari sudut pandang mana cerita dilihat, karena mereka sebenarnya sesama manusia yang juga tidak sengaja terlibat dalam kancah perang karena apa yang dilakukan para atasannya dalam kancah politik, yang tidak sedikit adalah anak-anak bernasib sama seperti tokoh utama. Walau ada berbagai kejadian luar biasa seperti dijatuhkannya *colony* berukuran besar ke bumi yang memusnahkan 2/3 populasi di bumi dan berbagai kehancuran lainnya, semua itu digambarkan sebagai proses dari perang, bukan hasilnya. Menggambarkan setting waktu dimana

Seri anime yang termasuk dalam *Original Gundam Series*:

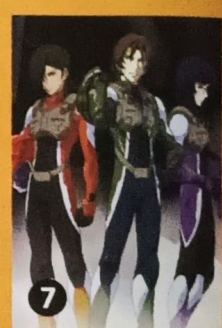


1. *Mobile Suit Gundam* [1979]
2. *MS Igloo* [2004]
3. *Mobile Suit Gundam The 08th MS Team* [1996]
4. *Mobile Suit Gundam 0080 War in The Pocket* [1989]
5. *Mobile Suit Gundam 0083 Stardust Memory* [1991]
6. *Mobile Suit Z Gundam* [1987]
7. *Mobile Suit Gundam ZZ* [1988]
8. *Mobile Suit Gundam Char's Counterattack* [1989]
9. *Mobile Suit Gundam Unicorn* [2009]
10. *Mobile Suit Gundam F-91* [1991]
11. *Mobile Suit V Gundam* [1993]

manusia mulai ekspansi ke luar angkasa dan hidup di dalam *Space Colony*, dan bumi dikuasai oleh rezim yang terbentuk dari persatuan berbagai fraksi. Tetapi kedamaian tidak dapat dicapai dengan mudah karena adanya pihak yang memberontak dan membentuk kelompok militer sendiri sehingga lahirlah sebuah konflik. Kelompok militer yang muncul tidak saja kelompok yang menggunakan *Mobile Suit* sebagai senjata, tetapi juga kelompok militer biasa dengan persenjataan biasa. Luar angkasa yang digambarkan dalam *Gundam Series* biasanya berkisar di bulan dan daerah sekitarnya, sedangkan daerah yang paling jauh dalam cerita ini adalah Jupiter.

Diantara kisah pertempuran yang serius, muncul *SD Gundam* [*Super Deformed Gundam*] yang tidak kalah populer. Seri ini menghadirkan *Mobile Suit* dalam dunia *Gundam* dengan penggambaran komikal, dan memiliki cerita yang ringan dan lebih diperuntukkan bagi pemirsa yang masih duduk di bangku SD. *SD Gundam* pertama diperkenalkan bersamaan dengan penayangan movie *Gundam Char's Counterattack*, yang kemudian merambah juga ke dunia *plamo*, *gachapon*, *collectible card* dan *game*. Unikny, fans *Gundam* di Jepang yang lahir di era tahun 80-an, pertama kali mengenal *Gundam* melalui *SD Gundam*.

Seri anime yang termasuk dalam *Another Gundam Series*:



1. *Mobile Fighter G Gundam* [1994]
2. *New War Chronicle Gundam W* [1995]
3. *After War Gundam X* [1996]
4. *Turn A Gundam* [1999]
5. *Mobile Suit Gundam Seed* [2002]
6. *Mobile Suit Gundam Seed Destiny* [2004]
7. *Mobile Suit Gundam 00* [2008]

MACROSS SERIES

Macross sering kali dikatakan sebagai seri anime bertema *mecha* kedua paling populer setelah *Gundam*. Seri anime ini selalu dipegang dan diproduksi oleh **Big West** bersama **Studio Nue**. **Choujiku Yousai Macross** yang mengudara pada tahun 1982 menjadi seri *Macross* yang pertama. Hingga kini *Macross* sudah memiliki tiga TV series, lima OVA, dan empat movie. Yang menjadi fokus utama dalam seri ini adalah *mechanic* yang diciptakan oleh **Shouji Kawamori**. Selain itu, seri *Macross* tidak pernah terlepas dari deretan nama **Miyatake Kazutaka** [*concept designer*], **Haruhiko Mikimoto** [*character design*] dan **Itano Ichirou** [*mechanic producer*] sebagai staf utama. Adapun tiga ciri yang selalu dimiliki dalam setiap seri *Macross* adalah, *high speed mecha action* dari *variable fighter*

bernama **Valkyrie**, musik dan nyanyian, serta drama cinta segitiga. Ketiga ciri itu menjadikan *Macross* sebagai seri *science fiction* yang mengintegrasikan video dan musik.

Mengambil latar tempat galaksi di abad ke-21. Dengan adanya *over technology* yang ditemukan dalam sebuah pesawat luar angkasa misterius yang jatuh ke bumi, umat manusia mulai bangkit dengan teknologi dan mulai melangkah ke era luar angkasa. Walau manusia disulitkan dengan ancaman dari makhluk luar angkasa seperti **Zentradi** dan **Protodevlin**, mereka dapat bertahan dengan "the power of culture", sehingga mereka bisa menjangkau berbagai tempat jauh di galaksi.

Tema dari seri ini adalah kultur sebagai kata kunci dengan peperangan sebagai latar

Seri anime yang termasuk dalam *Macross Series*:



1. *Chou Jikuu Yousai Macross* [1982]
2. *Chou Jikuu Yousai Macross II - Lovers Again* [1992]
3. *Macross Plus* [1994]
4. *Macross 7* [1994]
5. *Macross Zero* [2002]
6. *Macross F* [2008]

belakang, dan perubahan dunia karena adanya *culture gap* antara kultur yang berbeda [*culture shock*]. Judul *Macross* sendiri diambil dari nama dari pesawat luar angkasa raksasa yang jatuh ke bumi dan menjadi pesawat yang mengubah nasib galaksi termasuk bumi. Selanjutnya manusia menciptakan berbagai pesawat raksasa yang selalu diberi nama *Macross* untuk membawa manusia mencari tempat tinggal baru di galaksi yang luas. Kawamori

menuangkan pemikirannya akan perang yang sebenarnya merupakan *culture shock* karena adanya pertemuan kultur yang berbeda seharusnya bisa disikapi tanpa kekerasan dalam seri pertama *Macross*. Pada awalnya seri *Macross* bercerita mengenai peperangan antara manusia dengan Zentradi, selanjutnya cerita memasuki fase kedua dimana manusia dan Zentradi sudah dapat tinggal berdampingan dan memiliki keturunan.

Cerita pun dibagi menjadi dua latar waktu utama, yaitu tahun 2000 dan setelah tahun 2040. Tetapi sejak tema *proto culture* sebagai kultur kuno yang sudah ada sejak 500.000 tahun yang lalu sebagai asal muasal kejadian yang ada mulai diungkit, latar waktu *Macross* menjadi lebih luas lagi. Walau begitu, nama **Lynn Mynmay**, **Maximilian Genius** dan **Miliia Genius**, menjadi nama yang selalu disebut-sebut dalam setiap seri.

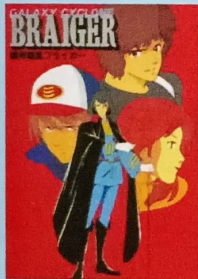
J9 SERIES

Mungkin para penggemar anime di Indonesia yang lahir di tahun 80-an ada yang sempat mengikuti kisah perjuangan para pemuda pemudi yang berjuang menjelajah galaksi menggunakan robot yang dapat berubah menjadi kereta api. Kisah dengan judul *Ginga Shippu Sasuraiger* itu sempat dapat ditemukan dengan mudah di rental-rental video di

Indonesia. Tentunya mereka tidak akan menyangka kalau seri tersebut merupakan bagian dari *J9 Series* yang sangat terkenal di Jepang di era tahun 80-an. *J9 Series* merupakan seri anime bertema *Super Robot* yang dibuat oleh **Kokusai Eigasha** [*MIC: Movie International Co.Ltd*]. Terdiri dari tiga seri, ditayangkan di TV Tokyo sejak Oktober 1981 hingga Januari 1984. Seri ini dinamakan demikian karena dalam ketiga seri itu muncul tim yang menamakan diri *J9*. Setiap seri memiliki hubungan, dimana

seri kedua mengambil latar waktu 600 tahun setelah seri pertama, dan seri ketiga mengambil latar waktu 200 tahun setelah seri kedua. Dalam masing-masing seri selalu hadir **Kaneto Shiozawa**, **Kazuyuki Sogabe**, **Youko Asagami** dan **Miyuki Mori** sebagai *seiyuu* tokoh utama. Selain itu, semua *theme song* untuk ketiga seri ini dinyanyikan oleh **Masayuki Yamamoto**. Setiap seri memiliki motif cerita yang berbeda.

J9 Series terdiri dari:



- **Ginga Senpuu Braiger** [*Galaxy Cyclone Braiger*] [Oktober 1981 - Juni 1982]. Mengambil motif cerita dari *Hisatsu Series* [seri drama *Jidaigeki*], tetapi dalam perkembangan ceritanya, banyak yang tidak sesuai dengan motif awalnya.



- **Ginga Reppu Baxingar** [*Galactic Gale Baxingar*] [Juli 1982 - Maret 1983]. Mengambil motif cerita dari *Shinsengumi*.



- **Ginga Shippu Sasuraiger** [*Galactic Wirlwind Sasuraiger*] [April 1983 - Januari 1984]. Mengambil motif cerita dari novel Perancis, *Le tour du monde en quatre-vingt jours* dengan gaya Victorian.

Yuusha Series terdiri dari:



1. **Yuusha Exkizer** [*Brave Exkizer*] [1990]
2. **Taiyou no Yuusha Fighbird** [*The Brave Fighter of Sun Fighbird*] [1991]
3. **Denzetsu no Yuusha Da Garn** [*The Brave Fighter of Legend Da Garn*] [1992]
4. **Yuusha Tokkyuu Might Gaine** [*The Brave Express Might Gaine*] [1993]
5. **Yuusha Keisatsu J-Decker** [*Brave Police J-Decker*] [1994]
6. **Ougon Yuusha Goldran** [*Brave of Gold Goldran*] [1995]
7. **Yuusha Shirei Dagwon** [*The Brave Command Dagwon*] [1996]
8. **Yuusha Oh Gaogaigar** [*The King of Brave Gaogaigar*] [1997]

YUUSHA SERIES

Seringkali disebut sebagai *Transformers*-nya Jepang, tetapi sebenarnya seri ini lahir dari penyesuaian *Transformers* menjadi cerita yang lebih bernuansa *hero* Jepang. *Yuusha Series* berkembang sejalan dengan *Transformers* yang juga berkembang menjadi berbagai seri di Jepang, tetapi *Yuusha Series* menjadi pilihan yang banyak dipilih oleh penggemar anime di Jepang pada umumnya. Bermula dari kerjasama antara **Sunrise** yang sebelumnya selalu memproduksi anime bertema *real robot*, dengan **Takara** sebagai sponsor yang juga memegang lisensi *Transformers*. Seri ini bermula dari *Yuusha Exkizer* pada tahun 1990. Pada awalnya, *Exkizer* dianggap sebagai seri anime bertema *Super Robot* pada umumnya, hingga pada tahun 1991 muncul *Taiyou no Yuusha Fighbird* dengan ciri yang sama dengan *Exkizer* dan mengelompokkan sendiri sebagai sebuah *universe* baru dengan nama

Yuusha Series. *Yuusha Series* menjadi satu kebanggaan dari sekian banyak seri anime yang pernah diproduksi Sunrise. Hingga saat ini, *Yuusha Series* sudah memiliki delapan seri. Uniknya, walau dikatakan sebagai satu kesatuan seri dalam sebuah *universe*, setiap seri tidak memiliki hubungan satu sama lain. Bahkan dunia dan latar waktu antar seri berbeda satu sama lain.

Adapun ciri khas dari *series* ini adalah:

- Selalu menggunakan kata *Yuusha* sebagai judul.
- Selalu ada robot yang dapat berubah menjadi mobil, kereta api, pesawat atau kendaraan lainnya.
- Menggambarkan hubungan yang terjalin antara *Yuusha* [robot yang memiliki hati] dan tokoh utama yang biasanya pemuda atau anak laki-laki.

- Dapat bergabung dengan robot yang lebih besar untuk bertempur.

Sedangkan tokoh utama dalam seri ini biasanya digambarkan dengan dua kemungkinan, tokoh utama yang memiliki hubungan baik dengan robot dan bertempur bersama menghadapi musuh, atau tokoh utama yang tubuhnya menyatu dengan robot untuk bertempur.

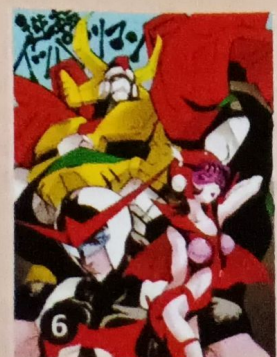
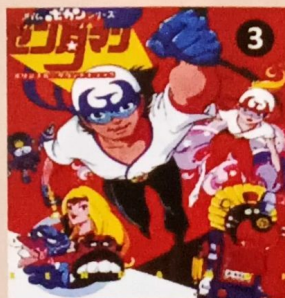
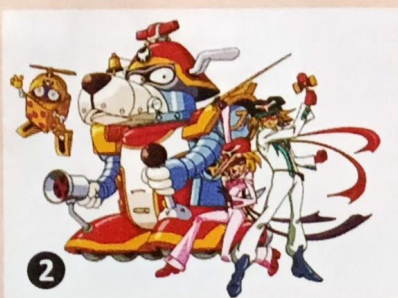
TIME BOKAN SERIES

Mungkin penggemar anime jaman sekarang hanya mengenal *Yatterman* sebagai salah satu bagian dari seri ini. *Time Bokan Series* merupakan seri anime produksi *Tatsunoko Pro*. Sejak era tahun 1970-an. Memiliki tema *time travel* dan berfokus kepada tiga tokoh sebagai musuhnya. Seringkali dikategorikan *Science Fiction Gag Action Anime Series*. Secara garis besar, seri ini dideskripsikan sebagai

cerita tiga orang penjahat bersama para *hero* pembela kebenaran, yang melakukan *time travel* menggunakan mesin waktu atau *super technology mecha* demi mengumpulkan bola yang mengandung kekuatan misterius. Dengan memasukkan berbagai *gag* yang tidak masuk akal, seri ini disukai tidak hanya oleh anak-anak, tapi juga orang dewasa. Berbeda dengan cerita *hero* pada

umumnya, seri ini lebih berfokus kepada tokoh jahat yang kemunculannya jauh lebih banyak daripada para *hero*-nya. Hal lain yang menarik dari seri ini adalah *mecha-mecha* dengan bentuk unik yang membuat cerita yang seharusnya bertema *science fiction* malah menjadi *Gag Anime*. *San-Aku* atau *Akudama*, adalah tiga orang penjahat yang menjadi tokoh utama dalam seri ini. Terdiri dari *Doronjo* [*seiyuu*: Noriko Ohara] sebagai pemimpin, *Grokkie* [*seiyuu*: Jouji Yanami] dan *Tonzler* [*seiyuu*: Kazuya Tatekabe].

Time Bokan Series terdiri dari:



1. *Time Bokan* [Oktober 1975 - Desember 1976]
2. *Yatterman* [Januari 1977 - Januari 1979]
3. *Zenderman* [Februari 1979 - Januari 1980]
4. *Time Patrol Squad Otasukeman* [Februari 1980 - Januari 1981]
5. *Yattodetaman* [Februari 1981 - Februari 1982]
6. *Gyakuten Ippatsuman* [Februari 1982 - Maret 1983]
7. *Itadakiman* [April - September 1983]

Di luar seri yang disebutkan, ada juga versi *movie*, *OVA* dan versi *remake* dari seri yang terkenal, seperti *Yatterman* yang sempat dibuat *remake* animenya pada tahun 2008, serta dibuat *movie live action* pada tahun 2008 yang melibatkan Sho Sakurai dan Kyoko Fukada.

MAHOU SHOUJO SERIES

Tentunya banyak yang menganggap *Bishoujo Senshi Sailor Moon* termasuk anime yang paling dikenang. Begitu juga halnya di Jepang, tetapi *Sailor Moon* tidaklah berdiri sebagai seri tersendiri, karena seri itu digolongkan ke dalam *Mahou Shoujo Series*. *Universe* yang seringkali disebut juga dengan *Majoukko Anime* ini cukup unik karena pada awalnya anime bergenre ini diperuntukkan untuk pemirsa wanita, tetapi memiliki daya tarik yang justru menjadi populer juga di kalangan pria. Sesuai namanya [*Mahou Shoujo* = *Magical Girl*], seri-seri anime yang termasuk dalam *universe* ini memiliki tema "everyday magic". *Magic* menjadi kekuatan yang dimiliki oleh tokoh utama untuk mewujudkan keinginannya, seperti menggunakan *magic* untuk berubah menjadi seorang wanita dewasa demi menjadi *idol* dan sebagainya. Dalam *universe* ini, ada kategori *Sentou Bishoujo* [*Fighting Pretty Girl*],

yang menceritakan tokoh utama menggunakan *magic* untuk berubah menjadi gadis cantik dan bertempur melawan kejahatan.

Di era tahun 1960-an, anime di Jepang selalu ditujukan untuk anak laki-laki. Pada tahun 1966 muncul *movie* berjudul *Oku-sama wa Majou* [*His Wife is a Witch*], yang tak terduga diminati juga oleh anak perempuan. Toei yang sebelumnya selalu memproduksi anime untuk pemirsa pria, sempat berpikir untuk membuat versi anime dari *Oku-sama wa Majou*. Di saat itulah Toei melirik *manga* karya Mitsuteru Yokoyama berjudul *Mahou Tsukai Sally* untuk dibuat versi animenya. Sebagai anime pertama untuk pemirsa wanita, *Mahou Tsukai Sally* tidaklah memiliki cerita melodrama seperti pada *shoujo manga* pada umumnya, tetapi lebih kepada *slapstick comedy*, yang di luar

dugaan diminati juga oleh pemirsa pria. Selanjutnya Toei membuat versi anime dari *manga* karya Fujio Akatsuka berjudul *Himitsu no Akko-chan*, bercerita mengenai gadis normal yang mendapatkan *magic* untuk berubah menjadi apapun. Nuansa cerita yang ditujukan untuk pemirsa wanita lebih diperkental di seri anime ketiga berjudul *Mahou no Mako-chan*. Hingga tahun 1980, ada sembilan seri anime bertema gadis pemilik kekuatan ajaib yang diproduksi oleh Toei. Entah siapa yang memulai, anime-anime macam ini mulai disebut sebagai *Majoukko Anime* atau *Mahou Shoujo Anime*. Pakar anime menganggap anime jenis ini merupakan cikal bakal dari lahirnya genre *shoujo anime* lainnya.

Mahou Shoujo Lalabell yang diproduksi tahun 1980 merupakan *Mahou Shoujo*

Anime terakhir yang diproduksi Toei. Setelah itu muncul *Mahou no Princess Minky Momo* produksi Ashi Production, mengenai anak wanita yang bercita-cita menjadi wanita karir sehingga menggunakan *magic* untuk menjadi dewasa. Setelah itu muncul *Mahou no Tenshi Creamy Mami* produksi Studio Pierrot, bercerita mengenai tokoh utama yang menggunakan *magic* demi menjadi *idol*. Kedua anime itu sangatlah digemari dan selalu dikenang hingga kini. Di era tahun 1990-an banyak sekali anime semacam ini yang diproduksi oleh Ashi Production maupun Studio Pierrot, berbeda dengan tema *Mahou Shoujo* jaman sekarang yang kebanyakan lebih kental nuansa *shounen*-nya. Tahun 1992, tema *Mahou Shoujo Series* semakin luas dengan munculnya *Bishoujo Senshi Sailormoon*.

Karena cakupannya yang sangat luas, berikut beberapa seri yang termasuk Mahou Shoujo Series:

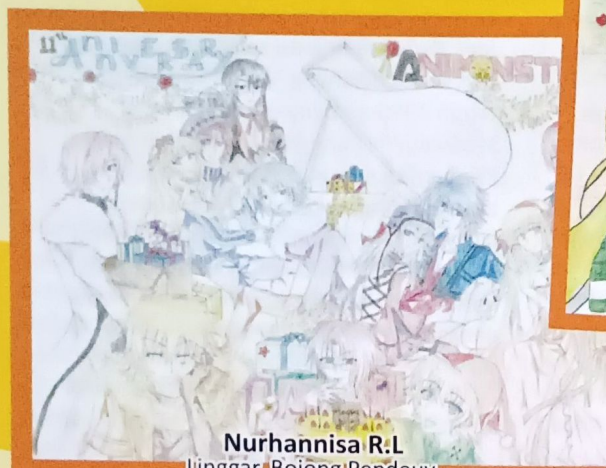
1. *Mahou Tsukai Sally* [1966]
2. *Himitsu no Akko-chan* [1969]
3. *Mahou no Mako-chan* [1970]
4. *Sarutobi Ecchan* [1971]
5. *Mahou Tsukai Chappy* [1972]
6. *Miracle Shoujo Limit-chan* [1973]
7. *Majoukko Megu-chan* [1974]
8. *Hana no Ko Runrun* [1979]
9. *Mahou Shoujo Lalabell* [1980]
10. *Bishoujo Senshi Sailormoon* [1992]
11. *Mahou no Princess Minky Momo* [1982]
12. *Mahou no Tenshi Creamy Mami* [1983]
13. *Card Captor Sakura* [1999]
14. *Nurse Witch Komugi-chan* [2004]
15. *Mahou Shoujo Lyrical Nanoha* [2004]
16. *Bokusatsu Tenshi Dokuro-chan* [2005]
17. *Moetan* [2007]



Dari contoh seri di atas, tentunya kamu bisa mengira-ngira seri lain mana yang termasuk ke dalam *universe* ini.

Animonster 11th Anniversary Special Fans Art

Dalam rangka menyambut ulang tahun Animonster ke-11, Redaksi menerima banyak kiriman Fans Art bertema ultah Animonster. Kami ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada para pengirim yang antusias memeriahkan edisi kali ini. Karya-karya yang dimuat berikut ini akan mendapatkan *merchandise* menarik dari Animonster. Selamat ya!



Nurhannisa R.L
Linggar, Bojong Pendeuy,
Cangkuang, Rancaekek



Any Nurun Najah
Jl. Masjid Datuk Ampel,
Pecangaan, Jepara 59462



Radea-Signalizar
Komp. PT Badak
Bontang, Kaltim 75324



Masudillah [Fadil]
Jl. Kp. Melayu Barat,
Tebet, Jak-sel 12840



Eka Marina Pratiwi
Jl. Munde, Bitera,
Gianyar, Bali



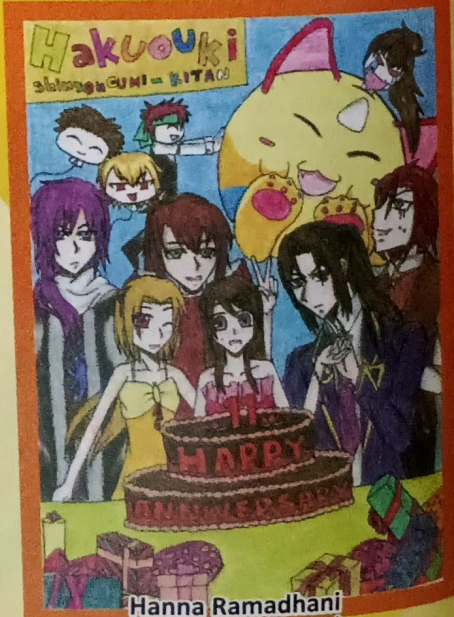
Nadia Sekar K
Jl. Fajar Indah II,
Jajar, Solo 57144



Mochmad Yuliyanto
Jl. Cilik Riwut, Pasar Kahayan,
Palangkaraya, Käl-teng 73111



Desti I.R.Y
Tirtomulyo, Gergunung,
Klaten Utara, Klaten,
Jawa Tengah 57434



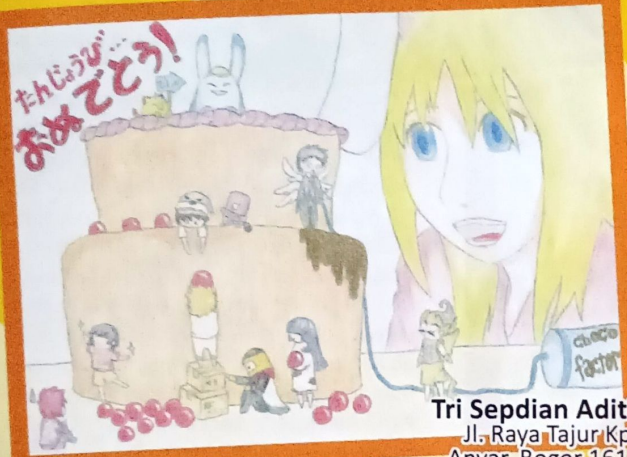
Hanna Ramadhani
Jl. Bougenvil, Gempol
Sari Indah, Bandung 40215



Teuku Adrian.[Letsu]
Bukit Cimanggu City,
Bogor 16166



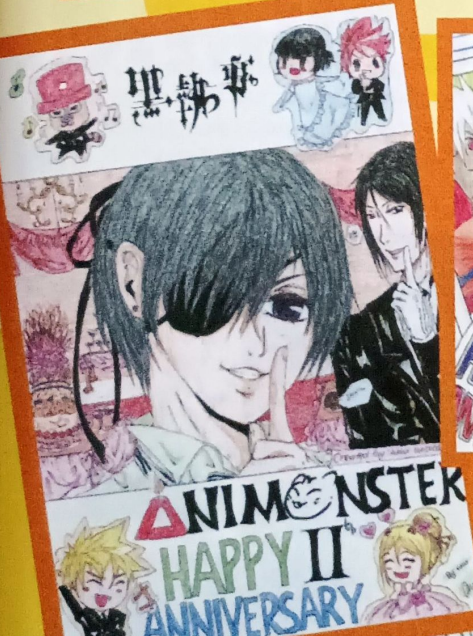
DeeAnnD
Jl. Sersan Surip, Ledeng,
Cidadap, Bandung



Tri Sepdian Aditia F
Jl. Raya Tajur Kp.
Anyar, Bogor 16137



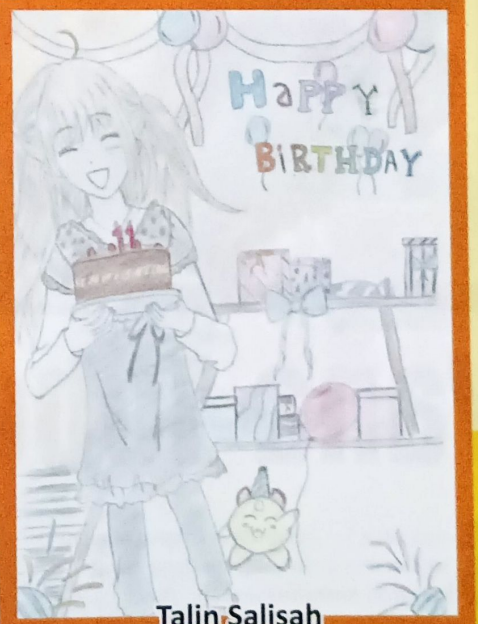
Faris Nun
Jl. Masjid, Bidara Cina,
Jatinegara, Jakarta Timur



Wiwi Widiastuti
Ruko PCI, Cilegon,
Serang, Banten



C.H. Inun
Jl. WarulKomperta Plaju,
Palembang 30268



Talin Salisah
Perum Karang Tengah
Jl. Anggur, Cianjur, Jawa Barat 43281



Haryanto Nugraha
Jl. Tanah Koja, Duri Kosambi,
Cengkareng, Jakarta Barat 11750



Yana Toboso

Siapa yang tak kenal **Yana Toboso**? Beliau adalah *mangaka* yang kondang lewat karyanya **Kuroshitsuji**. Lahir di kota Warabi, Prefektur Saitama dua puluh enam tahun yang lalu. Pada tahun 2004 dirinya melakukan debut di dunia *manga* dengan karyanya **9th** yang dimuat dalam majalah Monthly GFantasy keluaran Square Enix. Karya selanjutnya adalah **Rust Blaster** yang dimulai tahun 2005, kemudian **Kuroshitsuji** pada tahun 2006. **Rust Blaster** adalah *manga* pendek yang hanya terdiri atas 6 *chapter*, sementara

Kuroshitsuji nasibnya masih lebih baik dari pendahulunya itu. Hingga kini **Kuroshitsuji** masih diserialisasikan dan telah mencapai 10 jilid [terbit 27 September 2010]. Tak ketinggalan pula 2 *season* versi animenya untuk memuaskan para penggemar. Toboso-sensei juga mempunyai nama pena lain yaitu, **Yana Rock** yang hanya digunakan saat membuat *manga* dengan genre khusus.

Sebagaimana *mangaka* lainnya, Toboso-sensei tak terlalu terbuka mengenai kehidupan

pribadinya. Konon Toboso-sensei memiliki sifat yang pemalu. Dia juga mengaku bahwa dirinya bukanlah tipe orang yang memilih untuk pergi ke *convenience store* untuk membeli makanan dan lebih sering menunggu seseorang pulang [ke rumah] dengan mulut menganga. Toboso-sensei menyukai warna gelap, terutama hitam. Hal tersebut terlihat dari kegemarannya untuk mengoleksi benda-benda

yang berhubungan dengan kucing hitam dan mengecat kuku dengan kuteks hitam. Selain itu dia juga menyukai handuk, tidur, vampir, benda yang berhubungan dengan kelelawar, senja dan fajar, hal yang berbau Jepang, film, *merchandise* *Nightmare Before Christmas* dan lain-lain. Genre musik yang digemarinya adalah musik rock. Biasanya Toboso-sensei mendengarkan lagu-lagu dari Slipknot, Linkin Park, Ali Project, Gackt, L'Arc~en~Ciel, Hikaru Utada, Kalafina, Miku Hatsune dan sejumlah OST anime. Bila kamu ingin dekat-dekat dengan Toboso-sensei pastikan kamu bukan tipe orang yang setengah-setengah dalam melakukan sesuatu dan tidak membawa serangga karena beliau paling benci pada makhluk tersebut.

Profil:

Nama: Yana Toboso
Nama Lain: Yanao Rock
Tempat / Tanggal Lahir: Prefektur Saitama, 24 Januari 1984
Golongan Darah: O

Profesi: Penulis, *mangaka*

Karya:

2004: Platonic Chain "Selected Stories", Zombie Loan Off Record Report [ilustrasi], Shinjin Yomikiri Renzoku Keisai Kikaku Youkoku, 9th, Platonic Chain "Selected Stories 2"
2005: Rust Blaster
2006: Kuroshitsuji
2007: Zombie-Loan-Loan Official Anthology [ilustrasi berwarna + *manga* 8 halaman]
Yana Rock: Flower Boy's 2 [2005], Glamorous Lip [2006]
Website: <http://d-6th.com/>





sering diadaptasi menjadi *live action* maupun anime.

Mangaka yang berhasil menjual 200 juta kopi *manga*-nya ini dikabarkan akrab dengan Rumiko Takahashi, pencipta *manga* *Inuyasha* dan *Ranma ½*. Keduanya adalah mangaka unggulan majalah Weekly Shonen Sunday dan telah saling kenal sejak awal tahun 80-an. Selain berteman, mereka juga bersaing secara sehat. Mereka juga beberapa kali bertemu dan berbagi pikiran dan ide. Ada satu *manga* pendek yang merupakan kolaborasi keduanya, yaitu *My Sweet Sunday* yang dirilis pada Maret 2009. Di tahun 2010 ini Adachi-sensei sedang fokus untuk mengerjakan *manga* *Q and A* yang diserialisasikan di majalah Monthly Shounen Sunday sejak Juni 2009.



Mitsuru Adachi

Mitsuru Adachi lahir pada 9 Februari 1951 di kota Iseaki, Prefektur Gunma. Setelah menyelesaikan pendidikan di Maebashi Commercial High School tahun 1969, Adachi-sensei mengikuti kakaknya, Tsutomu yang juga mangaka pindah ke Tokyo untuk mengadu nasib. Adachi-sensei kemudian mulai bekerja sebagai asisten Isami Ishii.

Tahun berikutnya, Adachi-sensei akhirnya debut dengan *manga* *Kieta Bakuon* yang dimuat dalam majalah Deluxe Shounen Sunday keluaran Shogakukan. *Kieta Bakuon* bukanlah karya *original*-nya melainkan *remake* dari *manga* berjudul serupa karya Satoru Ozawa. Sejak debutnya hingga akhir tahun 70-an, Adachi-sensei lebih banyak mengerjakan *manga* pendek yang merupakan *remake* dari *manga* yang telah ada. Pada tahun 1978 barulah Adachi-sensei merilis karya *original* pertamanya, *Nine*, disusul dengan *Hiatari Ryouko* [1979], *Miyuki* [1980] dan *Touch* [1981].

Kerja kerasnya pun berbuah manis, tahun 1983 Adachi-sensei dianjar penghargaan dari 28th Shogakukan Manga Award melalui *manga* *Miyuki* dan *Touch*. Selain tahun 1983, Adachi-sensei juga mendapat penghargaan serupa pada tahun 2009 lewat karyanya yang

berjudul *Cross Game*.

Sepanjang karirnya, Adachi-sensei telah menghasilkan beberapa puluh judul *manga*. Sebagian besar diantaranya adalah *manga* komedi romantis ala sekolahan dan olahraga. Cabang olahraga yang sering dijadikan tema antara lain *baseball* [*Miyuki*, *Touch*, *H2*, *Slow Step* dan *Cross Game*], renang [*Rough*] atau tinju [*Katsu!*]. Belakangan diketahui bahwa dirinya memiliki satu klub *baseball* yang dinamai Vitamin A.

Adachi-sensei adalah satu dari sedikit mangaka yang mampu unggul di tiga *genre* sekaligus: *shonen*, *shoujo* dan *seinen manga*. Banyak yang memuji Adachi-sensei sebagai mangaka yang mampu menciptakan dialog yang menarik dan jenius dalam menggambarkan kehidupan sehari-hari. *Manga* ciptaannya biasanya memiliki jalan cerita yang simpel, juga terkesan lambat dan santai. Tak banyak dialog yang ditampilkan di dalamnya karena gestur para karakternya sudah penuh arti. Karakter protagonis ciptaan Adachi-sensei biasanya adalah orang biasa, kebanyakan adalah anak remaja yang usianya 16-17 tahun dengan segudang permasalahannya. Poin-poin sederhana itulah yang membuat karya-karya Adachi-sensei mudah diterima oleh para pembaca sehingga

Profil:

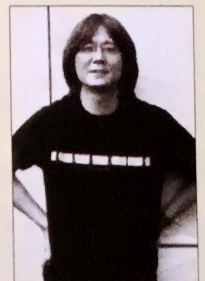
Nama: Mitsuru Adachi

Tempat / Tanggal Lahir: Prefektur Gunma, 9 Februari 1951

Golongan Darah: AB

Profesi: Mangaka

Penghargaan: Shogakukan Manga Award: Miyuki & Touch [1983], Cross Game [2009]



Karya:

1978: Nine
1979: Hiatari Ryoukou!
1980: Miyuki
1981: Touch
1986: Slow Step
1987: Rough
1990: Niji Iro Togarashi
1992: Jinbe, H2
2000: Itsumo Misora
2001: Katsu!
2005: Cross game
2009: Q and A

Berkat kerja kerasnya selama bertahun-tahun, **Masashi Kishimoto** kini bisa hidup enak dengan penghasilan jutaan yen per *manga* yang dihasilkan. *Mangaka* yang kondang lewat **Naruto** ini lahir di kota Nagi, Prefektur Okayama pada tanggal 8 November, 36 tahun yang lalu. Dia memiliki saudara kembar bernama **Seishi**, yang juga seorang *mangaka*. Mereka berdua memang memiliki minat yang besar untuk menggambar dan telah menggambar *manga* sejak usia kanak-kanak. Hal tersebut mengakibatkan keduanya memiliki gaya gambar yang mirip, sampai-sampai keduanya sering "dituduh" saling tiru. Seishi sendiri mengatakan kemiripan tersebut tak bisa dipungkiri karena mereka dipengaruhi oleh banyak hal yang sama.

Pada tahun 1995, Kishimoto-sensei mencoba mengirimkan *one shot* berjudul **Karakuri** ke Shueisha. Lewat **Karakuri**, tahun 1996 dia mendapatkan **Hop Step Award** yang menyatakan bahwa dirinya adalah *mangaka* pendatang baru yang menjanjikan. Tahun 1997 *mangaka* yang menyukai *baseball* dan main *video game* ini merilis versi percobaan *manga* **Naruto** dan memulai serialisasi **Karakuri**. Tahun 1999, **Naruto** mulai diserialisasikan dalam majalah Weekly Shonen Jump. Berbeda dengan **Karakuri** yang kurang populer dan dihentikan serialisasinya, **Naruto** menjadi *best seller* dan serialisasinya masih berlanjut hingga sekarang. Hingga November 2010, *manga* ini sudah mencapai jilid ke-53 dengan penjualan lebih dari 100 juta kopi di Jepang. Seperti *manga* laris lainnya, **Naruto** pun diangkat menjadi anime, dibuatkan OVA-nya, *movie*, novel bahkan sampai *game* dan berbagai *merchandise*. *Manga* ini juga diterjemahkan ke berbagai bahasa, termasuk Indonesia.

Kishimoto-sensei mengatakan bahwa saat menciptakan **Naruto**, dia memerhatikan *shonen*



Masashi Kishimoto



Karya:

1996: Karakuri [*one shot*]
1997: Naruto [*pilot project*]
1998: Karakuri [*serialisasi*]
1999: Naruto [*serialisasi*]
2010: Bench

Lain-lain: Naruto: Official Data Book;

Profil:

Nama: Masashi Kishimoto, **Tempat / Tanggal Lahir:** Prefektur Okayama, 8 November 1974, **Golongan Darah:** O, **Tinggi / Berat Badan:** 170 cm / 50 kg, **Manga Favorit:** Dragon Ball, Yu Yu Hakusho, NINKU, AKIRA, dll.
Profesi: Mangaka

Naruto: Official Fanbook, The Art of Naruto: Uzumaki, Paint Jump: Art of Naruto, The Art of Naruto: Naruto, Naruto: The Official Premium Fanbook, Tekken 6 [*alternate costume design* untuk Lars Alexandersson]

manga lainnya agar bisa menciptakan karakter yang unik. Untuk menciptakan karakter Naruto Uzumaki yang enerjik dan *bandel*, Kishimoto-sensei mengaku kalau salah satu faktor kuncinya Son Goku dari *manga* **Dragonball** karya Akira Toriyama.

Selain **Naruto**, saat ini Kishimoto-sensei tak mengerjakan *manga* lain. Namun, Oktober lalu dirinya sempat membuat *one shot* *manga* bertema *baseball*, **Bench**. *Manga* ini dibuat untuk berpartisipasi dalam proyek "Top of the Super Legend" bersama *mangaka* unggulan majalah Weekly Shonen Jump lainnya: Hideaki Sorachi [**Gintama**], Takeshi Konomi [**Tennis no Oujisama**], Kyosuke Usuta [**Sexy Commando Gaiden: Sugoiyo!! Masaru-san**], Osamu Akimoto [**Kochira Katsushika-ku Kameari Kōen-mae Hashutsujo**] dan Akira Toriyama.



Naoko Takeuchi

melambung dan dikenal di berbagai penjuru dunia. Namun, saat serialisasi *PQ Angels* berjalan, Kodansha menghilangkan 7 lembar naskah *manga* tersebut. Karena kesal, Takeuchi-sensei kemudian pindah ke penerbit Shueisha. Dia juga sempat menjadi asisten dan manajer untuk volume 1 *manga Hunter x Hunter* karya Yoshihiro Togashi yang kemudian menjadi suaminya. Tahun 1999 Takeuchi-sensei kembali lagi pada Kodansha. Ibu dua anak ini lantas disibukkan dengan beberapa proyek penerbitan ulang *manga* lawasnya juga pembuatan *manga Love Witch* dan *Toki*Meca*. *Toki*Meca* yang tamat pada 2006 adalah satu-satunya *manga* Takeuchi-sensei yang selesai pasca *Sailor Moon* dan *Sailor V*.

Profil:

Nama: Naoko Takeuchi
Tempat / Tanggal Lahir: Prefektur Yamanashi, 15 Maret 1967

Golongan Darah: A
Profesi: Mangaka, penulis buku, penulis lirik, apoteker
Penghargaan: Nakayoshi New Artist tahun 1986 [Love Call], 17th Kodansha Manga Award [Sailor Moon]



Karya:

Prism Time [1986], Maria, Chocolate Christmas [1989], The Cherry Project [1990], Bishoujo Senshi Sailor Moon [1991], Codename wa Sailor V, Miss Rain [1993], PQ Angels [1997], Return-to-Society Punch!! [1998], Love Witch [2002], Toki*Meca [2005]

Naoko Takeuchi adalah pencipta *manga Bishoujo Senshi Sailor Moon* yang menjadi *best seller* di era 90-an. Sejak debutnya di tahun 1986, Takeuchi-sensei berkontribusi untuk penerbit Kodansha. Di sanalah dirinya merilis beberapa *manga* pendek: *Maria, The Cherry Project, Sailor V* juga *Bishoujo Senshi Sailor Moon* yang membuat popularitasnya

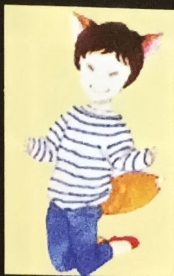
Profil:

Nama Asli: Waki Ichinoseki

Nama Pena: Waki Yamato

Tempat / Tanggal Lahir: Hokkaido, 13 Maret 1948

Penghargaan: Kodansha Manga Award tahun 1977 [Haikara-san ga Tooru]



Karya:

Dorobou Tenshi [1966], Mon Chery CoCo [1971], Haikara-san ga Tooru [1975], Lady Mitsuko [1976], Asaki Yumemishi [1979], Yokohama Monogatari [1981], NY Komachi [1985], Linden [1984], Take A Train [1989], Niji no Natasha [1995], Baby-sitter Gin! [1997], Ishtar no Musume ~Ono Otsuuden~ [2009]

Waki Yamato

Usia boleh saja lewat dari 60 tahun, namun Waki Yamato masih eksis berkarya di dunia *shoujo manga*. Wanita bernama asli Waki Ichinoseki ini mengambil nama pena dengan menggabungkan nama depannya [Waki] dan nama keluarga ibunya sebelum menikah [Yamato]. Nama "Waki" bukanlah nama yang pasaran, sehingga banyak yang salah membaca namanya menjadi "Kazunori" yang merupakan nama laki-laki. Sahabat Yumiko Igarashi dan Youko Tadatsu ini telah menekuni dunia *manga* sejak masih duduk di bangku SMA. Selama 44 tahun "jungkir balik" di dunia *manga* Jepang, sudah lebih dari 50 judul *manga* yang dikeluarkannya. Beberapa karya Yamato-sensei yang populer memiliki karakter utama wanita aktif yang bepergian ke luar negeri [Yokohama, NY Komachi, Lady

Mitsuko], atau wanita Jepang yang hidup di masa lampau [Haikara-san ga Tooru, Asaki Yumemishi, Ten no hate Chi no Kagiri]. Di tahun 2010 ini Yamato-sensei sibuk mengerjakan serialisasi *manga Baby-sitter Gin!* dan *Ishtar no Musume ~Ono Otsuuden~*.



Georgie



Yumiko Igarashi

majalah Ribon terbitan Shueisha. Selama berkarya tak kurang dari 30 judul *manga* telah dihasilkan. Salah satunya adalah *Candy Candy* yang memenangkan 1st Kodansha Manga Awards di tahun 1977. *Manga* ini merupakan hasil kolaborasi Igarashi-sensei dengan Kyoko Mizuki, yang menulis ceritanya. Selain *Candy Candy*, *manga* lainnya adalah *Mayme Angel* dan *Georgie!*, keduanya juga pernah diterbitkan di Indonesia. Di akhir tahun 90-an Igarashi terlibat perebutan hak cipta dengan Kyoko Mizuki terkait dengan izin pembuatan *merchandise Candy Candy*. Masalah itu akhirnya selesai tapi proses pembuatan *merchandise Candy Candy* jadi tertunda hingga tahun 2004.

Profil:

Nama Asli: Izumi Aso
Nama Pena: Yumiko Igarashi, Hitomi Igarashi, Nijiko Yamakawa

Tempat / Tanggal Lahir: Hokkaido, 26 Agustus 1950

Profesi: Mangaka
Penghargaan: Kodansha Manga Award tahun 1977 [Candy Candy]



Karya:

Shiroi Same no iru Shima [1968], Candy Candy [1975], Mayme Angel [1979], Georgie! [1982], Paros no Ken [1986], Muka Muka Paradise [1993], Akage no Anne [1997], Oyome Samba [2004]

Yumiko Igarashi adalah salah satu *mangaka* senior Jepang yang lahir 60 tahun yang lalu di Asahikawa, Hokkaido. Igarashi-sensei bersempu dengan salah satu anggota CLAMP, Satsuki Igarashi. Saat masih duduk di bangku kelas 3 SMU, Igarashi-sensei debut ke dunia *manga* lewat *Shiroi Same no iru Shima* di

Diantara sekian banyaknya anime yang sudah dirilis, ada banyak sekali karakter yang digambarkan dengan beragam sifat dan karakteristik, mulai dari yang galak, baik hati, kejam, *moe*, *tsundere*, dll. Berikut ini jajaran 20 karakter anime terbaik pilihan Redaksi Animonster yang mewakili beberapa karakteristik khusus:

20 Best Ikemen Characters

Ikemen merupakan istilah untuk pria tampan. Istilah ini juga berlaku untuk karakter anime pria. Walau *ikemen chara* lebih banyak dimunculkan dalam *shoujo anime*, namun anime genre lain pun banyak memasang karakter-karakter pria *ikemen*. Berikut 20 karakter *ikemen* dari berbagai anime pilihan redaksi:



Takumi Usui
[Kaichou wa Maid-sama!]



Sebastian Michaelis
[Kuroshitsuji]



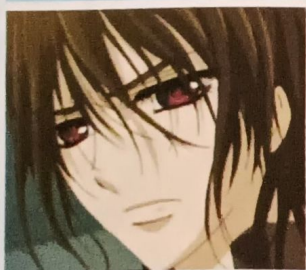
Toshizo Hijikata
[Hakuouki ~Shinsengumi Kitan~]



Kei Takishima
[Special A]



Shinichi Kudo
[Meitantei Conan]



Kaname Klan
[Vampire Knight]



Fea Kreuz
[07-Ghost]



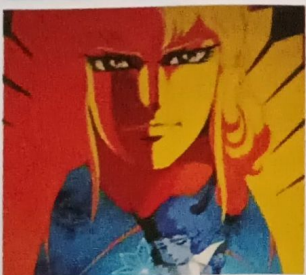
Char Aznable
[Kidou Senshi Gundam]



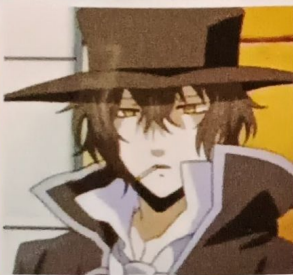
Tamaki Suou
[Ouran Koukou Host Club]



Anthony Brown
[Candy Candy]



Prince Heinel
[Voltes V]



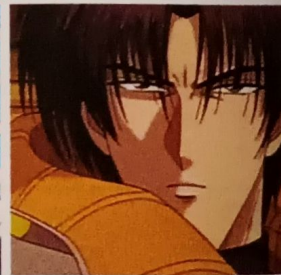
Gilbert
[Pandora Hearts]



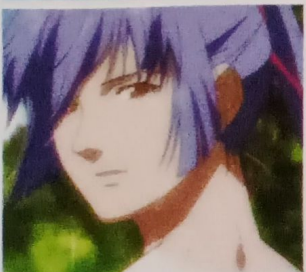
Toshiro Hitsugaya
[Bleach]



Mamoru Chiba
[Sailormoon]



Aoshi Shinomori
[Rurouni Kenshin]



Alto Saotome
[Macross Frontier]



Kunimitsu Tezuka
[Tennis no Oujisama]



Dragon Shiryuu
[Saint Seiya]



Ikuto Tsukiyomi
[Shugo Chara!]



Yuu Kanda
[D.Gray-man]

20 Best Moe Characters

Bicara soal *ikemen* pada karakter pria, maka ada juga istilah *moe* pada karakter wanita. Istilah *moe* mengacu pada karakter wanita yang imut-imut. Kebalikan dari karakter *ikemen*, karakter *moe* lebih banyak dijumpai dalam *shounen anime*. Berikut 20 karakter *moe* dari berbagai anime pilihan redaksi:



Azusa Nakano
[K-ON!]



Ika Musume
[Shinryaku! Ika Musume]



Amu Hinamori
[Shugo Chara!]



Binchoutan
[Binchoutan]



Sakura Kinomoto
[Card Captor Sakura]



Ink Nijihara
[Moetan]



Shana
[Shakugan no Shana]



Yoshika Miyafuji
[Strike Witches]



Chibiusa
[Sailormoon]



Karin Hanazono
[Kamichama Karin]



Nagisa Furukawa
[CLANNAD]



Ruri Hoshina
[Kidou Senkan Nadesiko]



Kanade Tachibana
[Angel Beat!]



Hinagiku Katsura
[Hayate no Gotoku!]



Anzu
[Hanamaru Youchien]



Yakumo Tsukamoto
[School Rumble]



Mikuru Asahina
[Suzumiya Haruhi no Yuutsu]



Dejiko
[Di Gi Charat]



Noble Gundam
[Kidou Butouden G Gundam]



Henrietta
[Gunslinger Girl]

20 Best Baka Characters

Terkadang sebuah anime menjadi lebih menarik dengan adanya satu atau lebih karakter yang *baka*, dalam hal ini *baka* bisa berarti bodoh, tidak berguna atau *lemot*. Kebodohan yang ditampilkan karakter-karakter tersebut bisa membuat penontonnya tertawa ataupun justru menjadi kesal. Inilah 20 karakter *baka* pilihan redaksi:



Sousuke Sagara
[Full Metal Panic!]



Nobita Nobi
[Doraemon]



Konata Izumi
[Lucky Star]



Ryo Saeba
[City Hunter]



Noda Megumi
[Nodame Cantabile]



Ryoga Hibiki
[Ranma 1/2]



Fumiaki "Bunmei" Uchida
[Seikimatsu Occult Gakuin]



Keroro Gunsou
[Keroro Gunsou]



Luffy D Monkey
[One Piece]



Kogoro Mouri
[Meitantei Conan]



Kenji Harima
[School Rumble]



Chacha
[Azukin Chacha]



Black - Star
[Soul Eater]



Gintoki Sakata
[Gintama]



Usagi Tsukino
[Sailormoon]



Mr. Satan
[Dragon Ball]



Italy
[Hetalia Axis Powers]



Ikko Satonaka
[Amaenaide yo!!]



Gourry Gabriev
[Slayers]



Milly Thompson
[Trigun]

20 Best Tsundere Characters

Istilah *tsundere* dipakai untuk menunjukkan karakter wanita dalam anime/*manga* yang galak dari luar, namun sebenarnya hatinya lembut. Istilah ini memang lahir dari anime/*manga*, namun kini digunakan juga dalam kehidupan nyata. Berikut 20 karakter *tsundere* pilihan redaksi:



Haruhi Suzumiya
[Suzumiya Haruhi no Yuutsu]



Akane Tendou
[Ranma ½]



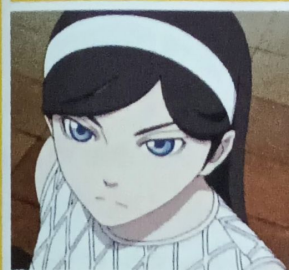
Mikoto Misaka
[Toaru Kagaku no Railgun]



Kirino Kousaka
[Ore no Imouto wa Konna ni Kawaii Wake ga nai]



Ika Musume
[Shinryaku! Ika Musume]



Maya Kumashiro
[Seikimatsu Occult Gakuin]



Misaki Ayuzawa
[Kaichou wa Maid-sama!]



Shana
[Shakugan no Shana]



Nagi Sanzennin
[Hayate no Gotoku]



Hitagi Senjougahara
[Bakemonogatari]



Naru Narusegawa
[Love Hina]



Asuka Langley Soryu
[Shinseiki Evangelion]



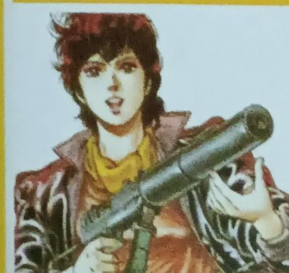
Lum
[Urusei Yatsura]



Taiga Aisaka
[Toradora!]



Chidori Kaname
[Full Metal Panic]



Kaori Makimura
[City Hunter]



Kagami Hiiragi
[Lucky Star]



Zakuro
[Otome Youkai Zakuro]



Lina Inverse
[Slayers]



Shinku
[Rozen Maiden]



we wish you

*Merry Christmas
&
Happy New Year*

CHRISTMAS PROMO! until 30 Des 2010

DISCOUNT up to RP 250.000 for New Student!

Want more? Join Us !

professional illustrator
professional comic artist
manga & comic class
japanese language
noryoku shiken
comic for kids
animation for kids
creativity for success
digital painting
3D Animation



Bandung

- Bliss Digital Lounge Jl. Pasteur 11A | 0818 0966 6828
- Quantum Learning Centre Jl. Pasirkaliki 143 | 0818 0231 4408
- A Plus Study Centre Jl. Jend. Sudirman 210
| 0818 0231 4408 / 6079 235

Jakarta

- Digital Lounge Mall Of Indonesia Lt. 2
Kelapa Gading | 0819 3123 7431
- Café Dante Ciputra Mall
Ciputra Mall Lt. Dasar | 0817 0255 703

for more info: www.animschool.net

Rating: 13+ **Genre:** Action, Mecha, Romance, Sci-Fi **Format:** Movie **Director:** Shoji Kawamori
Screenplay: Hiroyuki Yoshino & Shoji Kawamori **Original Creator:** Shoji Kawamori & Studio Nue
Character Design: Risa Ebata & Yuichi Takahashi **Mechanical Design:** Junya Ishigaki & Takeshi Takakura **Music:** Yoko Kanno **Animation Production:** Satelight & 8-bit **Vintage:** February 2011

Website resmi dari anime Macross Frontier telah mengumumkan bahwa film layar lebar keduanya yang diberi judul Macross Frontier ~Sayonara no Tsubasa~ akan dirilis di Jepang pada tanggal 26 Februari 2011 mendatang. Ke manakah arah dari kisah dalam film Macross Frontier ini akan bergulir?

Judul dari film kedua ini diumumkan pada akhir cerita dalam film pertamanya, *Macross Frontier ~Itsuwari no Utahime~* yang sudah diputar pada tanggal 21 November 2009, sedangkan tanggal perilisannya diumumkan di acara *Macross Frontier Girasama Festival* yang diselenggarakan di Yokohama pada bulan Agustus 2010 yang lalu. Dalam acara tersebut para penggemar yang berkumpul, jajaran *seiyuu*, dan sang sutradara, **Shoji Kawamori**, menjadi satu kesatuan dalam menikmati video dan musik, sambil menantikan informasi terbaru dari film *Macross Frontier ~Sayonara no Tsubasa~*.

Berbagai berita yang berhubungan dengan *Macross Frontier* diumumkan pada acara tersebut. Selain tanggal perilisan film *Macross Frontier ~Sayonara no Tsubasa~*, juga diumumkan tentang perilisan Blu-ray/DVD dari kompilasi video klip musik *Macross Frontier* yang dinamakan *Nyan Cli*, yang terdiri dari gambar-gambar dan berbagai video lainnya. Selain itu, menurut **Yoko Kanno** yang menangani bagian musik dalam film ini, pada tanggal 24 Desember nanti juga akan diadakan acara promosi istimewa yang produseri oleh Yoko sendiri. "Pada acara siaran langsung di tempat pertemuan yang memiliki bioskop tanpa batasan suara, saya menemukan kembali kemungkinan potensi *Macross* di masa depan. Terutama sebelum pemutaran kompilasi video klip musik *Nyan Cli*, yang menggabungkan animasi CG 3D dan realisme visual yang menggambarkan *Ranka* dan *Sheryl* di masa depan.

Dalam cerita di akhir episodenya, kisah para diva tersebut seolah-olah berhenti sebentar, namun mulai saat ini mereka terpisah dari *Macross*, dan mungkin memainkan peran aktif seperti idola yang sesungguhnya", ujar Shoji.

Usai acara *Macross Frontier Girasama Festival*, para *seiyuu* memberikan kesan-kesannya. **Yuuichi Nakamura** yang menjadi *seiyuu* dari karakter **Alto Saotome** mengungkapkan, "Akhirnya *Macross* muncul lagi! Saya berpikir bahwa para pemerannya juga memiliki sebuah pemikiran yang baik mengenai film ini. Banyak informasi baru yang telah diumumkan yang mengejutkan semua orang. Mereka yang bekerja dibalik layar dan juga kami mengetahui kinerja dan isi sebenarnya dari film ini. Kami dan para penggemar juga dapat menikmatinya dari sudut pandang yang sama. Kesimpulan ceritanya masih penuh dengan misteri, tapi ada satu hal satu yang harus dilakukan, yaitu saya akan berusaha dengan semua energi tanpa kelalaian sebagai Alto dan mengantarkan Alto untuk kalian semua!" Sedangkan **Aya Endo** yang berperan sebagai **Sheryl Nome** mengutarakan, "Sungguh menarik! Banyak para pemerannya yang hadir dan sangat menyenangkan. Saya juga ingin merasakan klimaks ceritanya! Tentunya akan menyenangkan, kesimpulan seperti apa dari ceritanya membuat saya berdebar-debar, dan saya merasa senang ketika semua orang tersenyum di sesi pengisian suara pada adegan terakhir".

MA
~Sayo



ROSS FRONTIER

nara no Tsubasa~

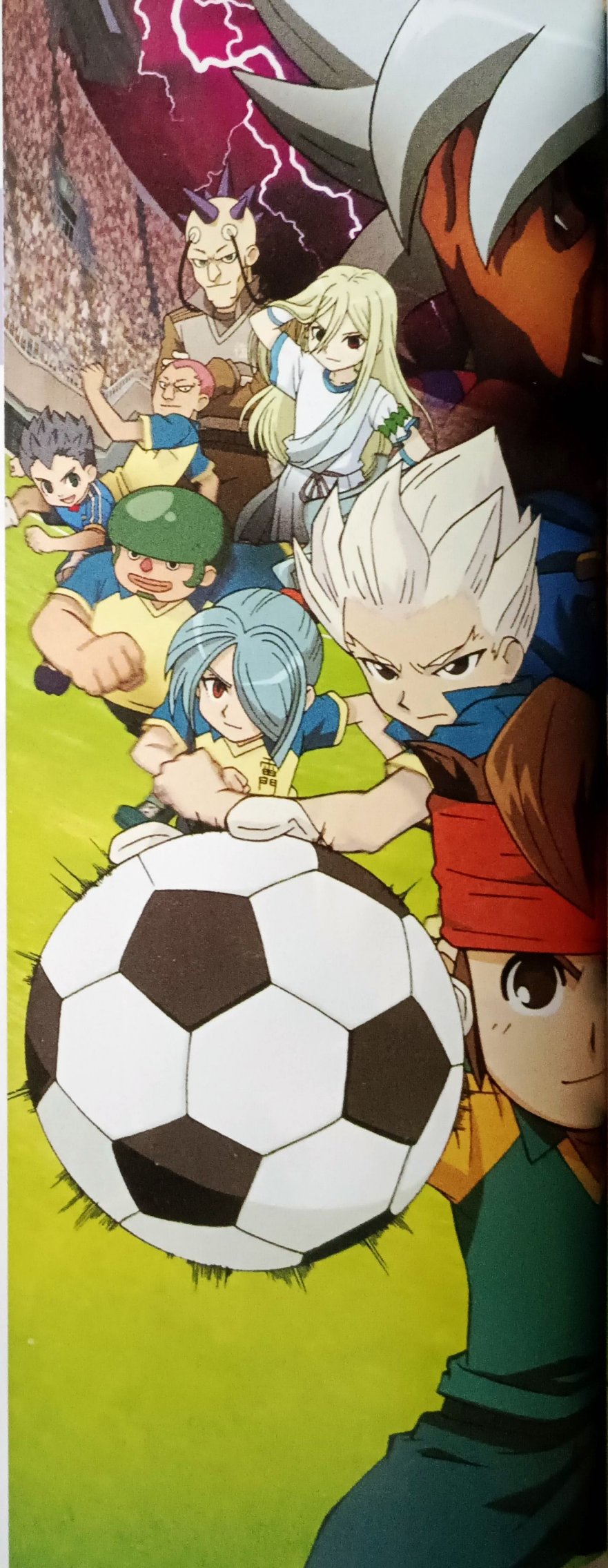
Inazuma Eleven:

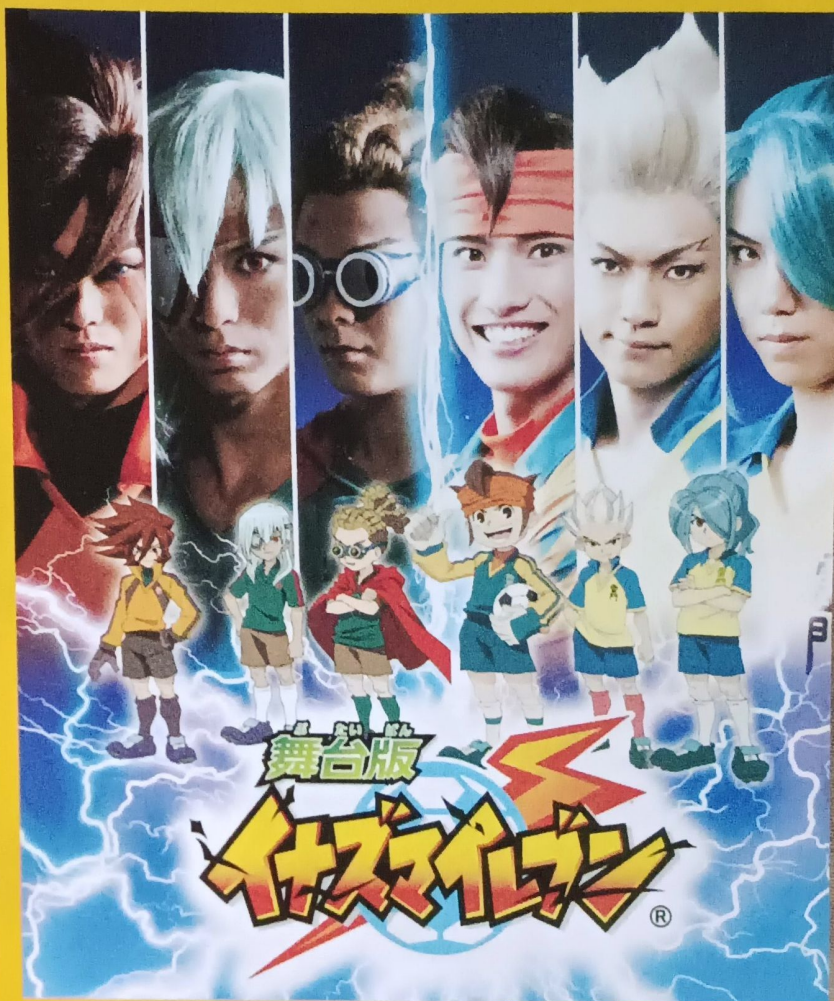
Saikyou Gundan Ogre Shuurai

Rating: SU **Genre:** Shounen, Sports **Format:** Movie **Director:** Yoshikazu Miyao **Screenplay:** Atsuhiko Tomioka **Original Creator:** LEVEL-5 Inc. **Original Story:** Akihiro Hino **Music:** Yasunori Mitsuda **Animation Production:** Oriental Light and Magic **Vintage:** December 2010

Walaupun serial animenya masih berlanjut penayangannya di Jepang, *Inazuma Eleven* kini dikembangkan dalam bentuk film layar lebar berjudul *Inazuma Eleven: Saikyou Gundan Ogre Shuurai!* [*Inazuma Eleven The Movie: Attack Of the Powerful Ogre Corps*]. Film dari waralaba soccer role-playing game dari LEVEL-5 ini akan menyambangi bioskop-bioskop di Jepang dalam bentuk 2D dan stereoscopic 3D pada tanggal 23 Desember 2010 mendatang.

Dalam film ini diceritakan kapten **Mamoru Endou** yang penuh semangat membawa tim sepakbola SMP Raimon yang kecil dan lemah hingga memperoleh kemampuan yang luar biasa. Tim Raimon Eleven memutuskan untuk menjadi tim sepakbola SMP terbaik di Jepang dan berpartisipasi di kompetisi *Football Frontier* untuk mengalahkan tim veteran dan melangkah maju ke babak final. Setelah mengalahkan tim sepak bola SMP Zeus, akhirnya tim sepakbola SMP Raimon memiliki kedudukan terbaik di Jepang. Namun, setelah tim sepakbola SMP Raimon berada di final, di hadapan mereka muncul kekuatan gelap yang benci perdamaian yang dikirim dari masa depan, yaitu tim pasukan raksasa terkuat yang bernama **Ogre Gundan**. Tujuan mereka adalah mengubah peristiwa di masa lalu yang menjadi penyebab terciptanya perdamaian. Peristiwa di masa lalu itu adalah kemenangan tim sepakbola SMP Raimon di kompetisi *Football Frontier* 80 tahun yang lalu. Dari peristiwa ini, sejarah pun akan berubah...





Inazuma Eleven Butaiban

Selain *game*, serial anime dan filmnya yang akan datang, *Inazuma Eleven* juga diadaptasi dalam bentuk drama panggung dengan nama *Inazuma Eleven Butaiban* [*Inazuma Eleven Stage Drama*] yang telah dipentaskan di Tokyo Dome City Theater, Jepang sejak tanggal 4-12 September 2010 lalu.

Apakah para karakter dalam *Inazuma Eleven* bisa ditampilkan oleh aktor sungguhan? Hal itu menjadi tema dalam *Inazuma Eleven Butaiban*. Para aktor dengan kostum unik yang menghidupkan kisah bertema sepakbola dalam pentas tersebut sebagian besar berusia sekitar 20 tahunan. Diantaranya ada **Ryo Sakaguchi** yang berperan sebagai Mamoru Endou, **Naofumi Kaneko** yang memerankan **Shuuya Gouenji**, dan **Suguru Onaga** sebagai **Yuuto Kidou**. Sebelumnya, pada tanggal 18 Juli yang lalu, pengumuman tentang pentas drama ini diluncurkan di LaQua Garden Stage, Tokyo Dome City, Tokyo. Ryo Sakaguchi dan enam pemeran utama lainnya muncul dengan berpakaian dan berpenampilan seperti masing-masing perannya. Ketika ditanya tanggapannya tentang drama panggung ini, **Takuma Matsuno** yang memerankan karakter **Jirou Sakuma** menjawab "Saya akan melakukan yang terbaik dan serasa ingin terbang!" Cerita dalam drama panggung ini mengambil latar waktu ketika pertandingan kualifikasi *Football Frontier*.

ON STAGE

>> © Yamaha Corporation 2004-2010
>> Text by Dante



Vocaloid

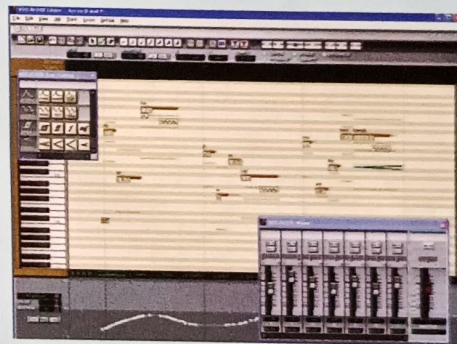
Mungkin sebagian besar dari kalian familiar dengan nama **Hatsune Miku** dan **Vocaloid**. Sayangnya, *Vocaloid* bukanlah judul *anime* atau *manga* [walaupun *manga*-nya memang diterbitkan kemudian berdasarkan program ini]. *Vocaloid* adalah program *voice synthesizer* buatan **Yamaha** yang sangat populer di seluruh dunia. Dan Hatsune Miku adalah salah satu karakter rekaan untuk program ini. *Vocaloid* 'dimainkan' hanya dengan memasukkan kata-kata dan nada ke dalam program tersebut, kita bisa membuat para *Vocaloid* ini bernyanyi. Mudah? Yah, sebenarnya gampang-gampang susah sih...

About vocaloid

Vocaloid adalah sebuah program *voice synthesizer* yang dikembangkan oleh **Pompeu Fabra University** di Spanyol yang disponsori resmi oleh Yamaha. Program ini memungkinkan penggunaanya untuk membuat lagu dari data suara tiruan dalam program tersebut hanya dengan memasukkan lirik dan melodi. Suara sintetis *Vocaloid* direkam dari suara penyanyi atau *seiyuu*. Ada banyak *seiyuu* dan penyanyi terkenal yang vokalnya dijadikan dasar suara para *Vocaloid* ini, salah satunya adalah **Gackt**, tidak tanggung-tanggung, *Vocaloid*-nya sendiri bernama **Kamui Gakupo** [plesetan dari Camui Gackt], dan disebut **Gackpoid**.

Software *Vocaloid* tersedia tidak dalam bahasa Jepang saja, seri *Vocaloid* pertama

justu dibuat untuk bahasa Inggris. Pihak Yamaha pertama kali mengumumkan tentang *Vocaloid* untuk pertama kalinya di festival **Musikmesse** di Jerman pada bulan Maret 2003. **Leon** dan **Lola**, adalah *Vocaloid* yang paling pertama yang diproduksi. Program ini ditujukan bukan hanya untuk musisi profesional, tapi juga orang awam bisa menggunakannya. Yang menjadi batasan hanyalah kemampuan masing-masing penggunaanya saja.

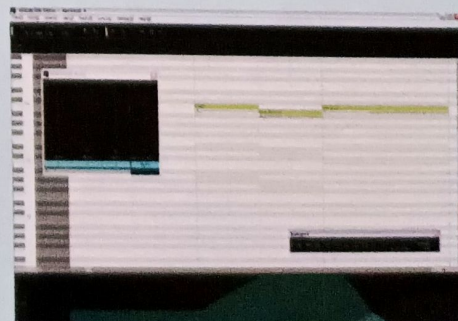


how to play

Sederhananya, yang harus dilakukan adalah memasukkan satu suku kata untuk satu nada, mengatur nada dimana suku kata itu akan ditempatkan, panjang pendek nadanya, jeda, juga vibrasi suara. Lirik dan nada tersebut dimasukkan ke dalam tampilan yang mirip *music sheet* dimana nada dan lirik bisa diatur sesukanya di sana. Semakin ke atas, tentu saja nadanya semakin tinggi, begitu juga sebaliknya. Ketinggian suara masing-masing karakter berbeda-beda, beberapa karakter dengan jangkauan suara sedang akan masuk ke suara *false* jika kita memasukkan nada diluar jangkauan suaranya. Atau untuk karakter yang bersuara tinggi, nada rendah akan terdengar sangat aneh, begitu pula untuk karakter bersuara rendah, nada tinggi akan terdengar sangat konyol dan 'memaksa'.

Aksen suaranya juga bisa diubah, ada penekanan tertentu seperti bunyi 'r', 'p', dan beberapa konsonan lain pada salah satu mode untuk penekanan suara. Untuk *Vocaloid* bahasa Jepang, bisa saja kalian memasukkan lirik dalam bahasa Indonesia,

untuk dinyanyikan para *Vocaloid* ini, tapi lafalnya akan terasa lucu. Bunyi 'la' terdengar 'ea', dan 'va' akan terdengar '~a'. Tapi jika memasukkan suku kata 'ra' tanpa penekanan aksent, akan terdengar hampir mirip seperti 'la'. Mungkin kedengarannya mudah, tapi ada banyak variasi nada, panjang pendeknya dalam membuat satu lagu dan banyak pula fitur-fitur yang bisa digunakan. Untuk orang yang buta not dan tidak berbakat dalam bidang musik, tanpa alat musik yang bisa dimainkan untuk mengetahui nada yang diinginkan; sangat, sangat sulit untuk mengatur nada-nada dalam program tersebut dan membuat karakter *Vocaloid*-nya bernyanyi seperti yang diinginkan.



CHARACTERS



vocaloid

LEON & LOLA

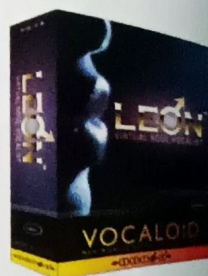
Developer: Zero-G LTD.

Series: Vocaloid

Release Date: 3 March 2004

Gender: Male [Leon], Lola [Female]

Leon dan Lola adalah seri pertama dari *Vocaloid*. Mereka pertama kali muncul pada event NAMM tanggal 12 Februari 2004, dan baru rilis secara komersial bulan Maret di tahun yang sama.



MEIKO

Developer: Crypton Future Media LTD. [CFM]

Series: Vocaloid

Release Date: 5 November 2004

Gender: Female

Voice Base: Haigo Meiko

Meiko adalah seri *Vocaloid* pertama yang dipasarkan dengan

box berilustrasi anime. Suara

Meiko diambil dari **Haigo Meiko** yang stabil dan datar, sehingga cocok untuk bernyanyi dalam jenis musik apapun.

Sebelum Luca muncul, Meiko adalah suara paling dewasa untuk data suara Jepang. Karena jenis suaranya lebih mengalir, Meiko punya jangkauan nada yang cukup luas.



KAITO

Developer: Crypton Future Media LTD. [CFM]

Series: Vocaloid

Release Date: 17 February 2006

Gender: Male

Voice Base: Fuga Naoto

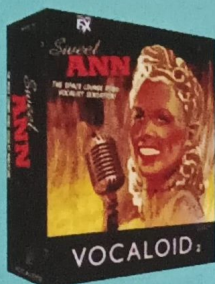
Kaito hanya terjual 500 kopi saja dan Crypton menganggapnya sebagai produk gagal. Akan tetapi, setelah seri Hatsune Miku dirilis, Kaito dirombak ulang dan sekarang banyak pengguna Vocaloid menyukai karakter suaranya yang lembut tapi kuat.



vocaloid 2

SWEET-ANN

Developer: Power FX
Series: Vocaloid 2
Release Date: 29 June 29 2007
Gender: Female
Voice Base: Jody
Sweet Ann adalah seri *Vocaloid* yang dirilis pertama kali dirilis dengan menggunakan sistem *upgrade Vocaloid 2*, dengan menggunakan suara penyanyi Australia bernama Jody. Penggemar *Vocaloid* memberi nama lain pada Sweet-Ann, yaitu Amai Ann, atau Amame Ann.



HATSUNE MIKU

Developer: Crypton Future Media LTD.
[CFM]
Series: Vocaloid 2
Release Date: 31 August 2007
Gender: Female
Age: 16
Height / Weight: 158 cm / 42 kg
Voice Base: Fujita Saki
Nama Hatsune Miku diambil dari kata *Hatsu* [pertama], *Ne* [suara], dan *Miku* [dari kanji *Mirai*, masa depan]. Gadis berambut hijau panjang berkuncir dua ini mengambil sampel suara Fujita Saki. Miku dan *Vocaloid* menjadi super populer semenjak seorang pengguna situs *Nico-Nico Douga* [semacam situs Youtube dari Jepang] mengunggah video *Hachune Miku* [Miku versi *chibi*] yang menyanyikan lagu *Levan Polka* [lagu Finlandia]--yang diremix dengan nada super cepat--sambil mengibas-ngibaskan daun bawang. Sejak itu banyak pengguna program *Vocaloid* yang membuat lagu sendiri, mengunggahnya, dan lagu tersebut digunakan pengguna situs lain yang membuat animasi untuk lagu tersebut. Miku juga menggelar konser pertamanya di *Animelo Summer Live* di Saitama Super Arena pada bulan Agustus 2009, lalu kemudian juga tampil di *Miku Fest* [2009], *Anime Festival Asia* [2009], *Miku no Hi Kanshasai 39's Giving Project* [2010]. Pada April 2010, dirilis *Hatsune Miku Append*. *Append* memiliki bank data suara



yang berbeda dengan versi biasa. Semua suaranya masih diisi oleh Fujita Saki. Data suara *Append* berisi: *Soft, Sweet, Dark, Vivid, Solid, Light*.

KAGAMINE LEN + RIN

Developer: Crypton Future Media LTD.
[CFM]
Series: Vocaloid 2
Release Date: 27 December 2007
Gender: Female [Rin], Male [Len]
Age: 14
Height / Weight: 152 cm / 43 kg [Rin], 156 cm / 47 kg [Len]
Voice Base: Shimoda Asami
Sepasang anak kembar berambut kuning ini mengambil nama dari *Kagami* [cermin], *Ne* [suara], *Rin* [mungkin diambil dari 'right' = Kanan], dan *Len* [mungkin diambil dari 'left' = Kiri]. *Software Vocaloid 2* ini memasukan data ganda untuk laki-laki dan

perempuan. Karena itu Crypton mencari pengisi suara yang mampu menyuarakan dua gender sekaligus. Walaupun berjenis kelamin laki-laki, jangkauan suara Len hampir sama persis dengan Rin, hanya sedikit lebih rendah. Yang membedakannya hanya aksen suara Rin saja yang lebih 'cowok'. Suara Len dan Rin sangat harmonis sehingga penggunaanya dapat menggunakan keduanya untuk duet dalam satu lagu.



KAMUI GAKUPO

Developer: INTERNET Co. LTD
Series: Vocaloid 2
Release Date: 31 July 2008
Gender: Male
Age: Sekitar 20 tahunan
Voice Base: Camui Gackt
 Awalnya INTERNET Co. ingin membuat karakter Vocaloid berdasarkan suara penyanyi yang sudah ada. Sayangnya sulit untuk mencari penyanyi yang setuju. Setelah berkonsultasi dengan pihak **Dwango** yang mengurus Nico-Nico Douga, mereka menyarankan untuk menggunakan Gackt. Gackt setuju untuk 'meminjamkan' suaranya dan menamai Vocaloid tersebut, Gackpoid.



SONIKA

Developer: INTERNET Co. LTD
Series: Vocaloid 2
Release Date: 14 July 2009
Gender: Female
Age: 17
Height / Weight: 167 cm / 58 kg
Voice base : -
 Sonika adalah produk ketiga *Vocaloid 2* yang berbasis Bahasa Inggris. Dia adalah produk *Vocaloid* berbahasa Inggris pertama yang menggunakan desain karakter dan info biografi yang dicetak di bagian belakang bungkus produknya. Walaupun dipasarkan dalam bahasa Inggris, Sonika mampu menyanyikan



lagu dalam aksen bahasa lain, karena data vokalnya tidak terbatas untuk suku kata dan fonetik tertentu.

SF-A2 MIKI

Developer: AH software
Series: Vocaloid 2
Release Date: 4 December 2009
Gender: Female
Voice Base: Furukawa Miki
 Suaranya sering dibanding-bandingkan

MEGURINE LUCA

Developer: Crypton Future Media LTD.
 [CFM]
Series: Vocaloid 2
Release Date: 30 January 2009
Gender: Female
Age: 20
Height / Weight: 162 cm / 45 kg
Voice Base: Asakawa Yuu
 Namanya diambil dari kata *Meguri* [seputar], *Ne* [suara], dan *Luca* yang diambil dari kanji *Nagare* [arus], dan *Ka* [lagu]. Program Luca dibuat untuk dwi-bahasa, Jepang dan Inggris. Hanya beberapa hari dari perilisannya, banyak lagu dibuat dengan suara Luca muncul dan langsung masuk ke 30 besar Top Chart di *Weekly Vocaloid Ranking* [Februari 2009].



GUMI

Developer: INTERNET Co. LTD
Series: Vocaloid 2
Release Date: 25 June 2009
Gender: Female
Voice Base: Nakajima Megumi
 Maskot resmi Megpoid bernama Gumi yang disuarakan oleh Nakajima Megumi ini saat perilisannya memiliki karakter suara yang paling realistis dan bernyanyi dengan suara yang lembut. Di antara semua Vocaloid perempuan, hanya Gumi yang memiliki jangkauan suara yang paling luas.



dengan suara Vocaloid lain, karena memang memiliki kemiripan dengan Rin, Luca dan Meiko. Ini membuat Miki memiliki banyak variasi suara tapi penggunaanya cenderung mengeluh karena apa yang Miki punya, sudah dimiliki oleh Vocaloid 2 versi-versi sebelumnya.

Ada banyak lagi seri Vocaloid 2 yang dirilis sampai akhir tahun 2010 ini, seperti **Kaai Yuuki**, yang mewakili suara anak perempuan kecil berumur 9 tahun. **Hiyama Kiyoteru** untuk suara paling lembut di antara semua Vocaloid pria lainnya. **Big-AL**, yang memiliki suara rock klasik. Dan masih banyak lagi karakter-karakter Vocaloid lainnya. Selain itu, sudah ada kabar pasti mengenai perilisannya Vocaloid 3 tahun 2011 mendatang.



other products

Miku-Miku Dance

Program ini terpisah dari program Vocaloid lainnya karena menggunakan sistem animasi 3D. Program gratis ini dapat digunakan untuk membuat



karakter-karakter Vocaloid menari.

Vocaloid Flex

Jika seri Vocaloid 1 dan Vocaloid 2 adalah program khusus untuk menciptakan lagu, maka Vocaloid Flex dibuat untuk 'berbicara'. Program ini memiliki speech synthesizer yang memungkinkan penggunaanya mengedit sistem fonetik suara dari karakter-karakter Vocaloid dan membuatnya berbicara seperti layaknya orang biasa.

Netvocaloid

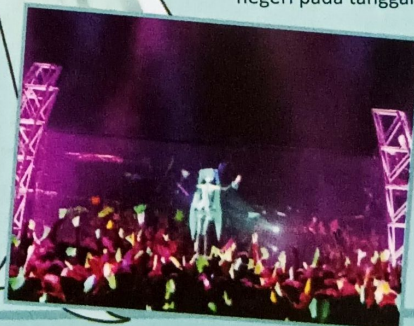
Sama seperti program Vocaloid biasa, pengguna dapat membuat lagu secara online dengan menggunakan program yang sudah disediakan server tersebut. Program ini tersedia dalam bahasa Inggris dan Jepang.

OMAKE

- Walaupun namanya berarti 'pertama', sebenarnya Miku bukanlah Vocaloid pertama dari seri kedua ini, walaupun memang benar, Miku adalah Vocaloid 2 pertama dalam versi Jepang. Sebelum Miku, ada Sweet Ann yang pertama kali menggunakan fitur-fitur baru dalam Vocaloid 2.

- Komik Vocaloid berjudul **Maker Hikoshiki Hatsune Mix**, diserialisasikan di majalah **Comic Rush** sejak November 2007. Ilustrasinya digambar oleh Kei, ilustrator yang sama yang mendisain Miku, Rin/Len dan Luca. Komik kedua berjudul **Hachune Miku ni Nichijo Roipara!** diserialisasikan di majalah **Comp Ace** pada Desember 2007, sedang ilustrasinya dipegang oleh Ontama.

- Sebagai idola virtual, Hatsune Miku menggelar konser "live" pertamanya pada layar proyeksi selama acara Animelo Summer Live di Saitama Super Arena pada 22 Agustus 2009. Selain itu ia juga pernah tampil di acara "MikuFes '09 (Summer)" pada tanggal 31 Agustus 2009. Miku juga menggelar konser live pertamanya di luar negeri pada tanggal 21 November 2009, selama acara Anime Festival Asia (AFA) di Singapura. Pada tanggal 9 Maret 2010, penampilan solo live pertama Miku berjudul "Miku no Hi Kanshasai 39's Giving Day" dibuka di Tokyo Zepp di Odaiba, Tokyo. Kemudian, konser Hatsune Miku pertama di Amerika Utara diselenggarakan di San Francisco. Pemutaran konser itu juga dipertunjukkan di New York dalam festival anime kota tersebut pada tanggal 8 Oktober 2010.





www.myhobbytown.com

Anime Accessories * Bags * Poster * T-Shirt * Cross Stitch * Washi Dolls * Pin Badges

Melayani Pembelian dari **LUAR JAKARTA!**

Temukan pages kami di FACEBOOK
www.facebook.com/myhobbytown

Untuk HARGA dan CARA BELI mohon dilihat di WEBSITE

www.myhobbytown.com

email : myhobbytown@gmail.com
call us at : Heri (021)923-83624 (No Q&A via SMS)

[GRAND ITC PERMATA HIJAU]
Lantai 1. Blok C16 No.5 | JAK - SEL

[MAL ARTHA GADING] Atrium Nusantara Lantai 2
Pushcart #18 (depan pintu masuk Solaria) | JAK - UT

Rating: 16+ **Genre:** Drama, Fantasy, Supernatural **Format:** TV
Original Story: Hoshino Lily **Director:** Kon Chiaki **Character Design:** Hasegawa Shinya **Music:** Sugimoto Masaru **Theme Song:** "SIGNAL" by Sphere [OP], "Hatsukoi wa Zakuroiro" by Nakahara Mai, Sakurai Takahiro, "Futari Shizuka" by Hanazawa Kana, Hino Satoshi, "Junjou Masquerade" by Toyosaki Aki, Horie Yui, Kaji Yuki [ED] **Animation Production:** J.C.Staff **Vintage:** October 2010 - ongoing **Number of episodes:** unknown **Broadcaster:** TV Tokyo, TV Aichi, TV Osaka



OTOME

Jepang era jaman Meiji. Kaum manusia hidup berdampingan dengan kaum *youkai* [atau *youjin*] di kota Edo, bahkan *Ministry of Youjin* pun dibentuk secara resmi untuk bisa membereskan terjadinya masalah yang melibatkan para *youkai* dan merepotkan manusia. Namun masih banyak orang yang tidak menyukai keberadaan *youkai* di antara mereka, sehingga pemerintah Jepang mengambil langkah penyelesaian. Satuan *Imperial Army* Jepang menugaskan tiga perwira mudanya: Letnan Dua **Agemaki Kei**, **Yoshinokazura Riken** dan **Hanakiri Ganryu** untuk bergabung ke dalam *Ministry of Youjin*. Layaknya seperti acara *goukon*, ketiganya dipertemukan dengan 4 gadis *hanyou* alias *half-youkai*, yang menjadi partner kerja mereka masing-masing.

Adalah **Zakuro** yang dipasangkan dengan Agemaki, **Susukihotaru** dengan Riken, serta si kembar **Bonbori-Houzuki** yang menjadi partner Ganryu. Berbeda dengan Riken dan Ganryu, Agemaki sebenarnya sangat takut pada segala jenis *youkai*, sehingga pada awalnya dia kesulitan untuk bisa bergaul dengan Zakuro yang juga tidak menyukai manusia, terutama seperti Agemaki yang dianggapnya lelaki pengecut. Tapi semakin lama mengenal Zakuro dan teman-temannya, Agemaki mulai menyadari sisi lain dari gadis *hanyou* itu dan banyak berlatih untuk bisa menjadi partner yang bisa diandalkan oleh Zakuro agar bisa melindungi gadis itu. Di satu sisi, perasaan cinta di antara keempat gadis *hanyou* dan ketiga perwira muda tersebut pun perlahan-lahan mulai berkembang seiring

berjalannya waktu. Namun tidak sedikit manusia yang justru tidak menghargai apa yang dilakukan Zakuro dan kawan-kawannya yang sudah menyelamatkan nyawa mereka. Selain itu juga, ada pihak-pihak tertentu yang tidak suka dengan situasi damai seperti itu, dan sedikit demi sedikit mulai melancarkan serangan mereka, bahkan berniat untuk mengincar nyawa Zakuro dan *youjin* lainnya.

Otome Youkai Zakuro diadaptasi dari *manga* karya Hoshino Lily yang diserialisasikan dalam **Comic Birz** mulai tahun 2006 dengan total 4 volume, dimana volume 4 sudah diterbitkan tanggal 24 Maret 2010 lalu. Negara Taiwan juga ikut merilis *manga* ini di negaranya dan baru mencapai volume 3. Untuk versi animenya



ini diisi oleh beberapa staff dan seiyuu yang sudah sangat terkenal di dunia anime Jepang. Ada nama **Sakurai Takahiro** [Agemaki], **Nakahara Mai** [Zakuro], **Hino Satoshi** [Riken], **Hanazawa Kana** [Susukihotaru], **Horie Yui** [Houzuki], **Toyosaki Aki** [Bonbori], **Kaji Yuki** [Ganryuu], **Kondo Takayuki** dan **Okamoto Nobuhiko**. Bahkan ketujuh seiyuu tokoh utamanya ikut menyumbangkan suara dalam 3 *single* yang dijadikan 3 *ending song* animenya. Sedangkan dalam deretan staffnya, ada sutradara **Kon Chiaki** [*Junjou Romantica*, *Nodame Cantabile*], dan *character design* **Hasegawa Shinya** [*Sailor Moon series*, *Evangelion*]. Saat artikel ini diturunkan, serial animenya baru mencapai episode ke-6 dan DVD volume pertamanya dijadwalkan rilis 24 November 2010.

Saat pertama kali membaca *manga Otome Youkai Zakuro* ini, sutradara Kon Chiaki mendapat kesan, "Zakuro, Susukihotaru, dan si kembar Houzuki-Bonbori adalah gadis-gadis yang baik dan berpenampilan seperti manusia.... padahal sebenarnya mereka itu *hanyou* [tertawa]. Alasan mereka bertarung karena 'tak punya tempat tujuan lain'. Alangkah bagusanya, jika rasa kesepian seperti itu bisa diungkapkan keluar walau hanya sesaat. Dengan seluruh *point* itu, aku ingin menggambarkan getaran perasaan saat mereka berubah dari gadis kecil menjadi dewasa dengan jelas. Zakuro juga berusaha keras ingin mengingat kembali kejadian di masa kecilnya. Walau sekarang dia terlihat ceria dan 'tsundere', tapi karena peristiwa di masa lalu dan juga di

masa sekarang, sikapnya itu banyak mendatangkan simpati dan dukungan padanya".

Lalu bagaimana pendapatnya mengenai ketiga pasangan tokoh utama? "Zakuro dan Agemaki selalu bertengkar sejak pertama kali bertemu, tapi pasti bagus kalau kita dibuat penasaran 'Kapan ya hati mereka berdua bisa saling bertemu?'. Lalu hubungan Susukihotaru dan Riken yang tampaknya saling mencintai itu membuat iri saja [tertawa]. Sedangkan tentang si kembar Houzuki-Bonbori dan Ganryu, lebih terlihat seperti melindungi orang yang berharga, ketimbang hubungan cinta lelaki dan perempuan. Mari kita ikuti saja perkembangan hubungan dari ketiga *pairing* ini masing-masing", ujarnya menutup pembicaraan.



Rating: 13+ **Genre:** Comedy, Fantasy, Supernatural, Slice of Life **Format:** TV **Original Story:** Anbe Masahiro **Director:** Mizushima Tsutomu **Character Design:** Ishikawa Masayasu **Music:** Kikuya Tomoki **Theme Song:** "Shinryaku no Susume" by ULTRA-PRISM with Kanamoto Hisako [OP], "METAMERISM" by Ito Kanae [ED] **Animation Production:** Diomedea **Vintage:** 4 Oktober 2010 – ongoing **Number of episodes:** 13 **Broadcaster:** TV Tokyo / TV Aichi / TV Osaka

Seorang gadis kecil berambut aneh yang mengaku bernama Ika-Musume [alias *Squid Girl*] tiba-tiba muncul di sebuah restoran kecil *Lemon* di pantai milik tiga bersaudara Aizawa dan memproklamkan diri sebagai utusan dari laut yang akan memusnahkan semua manusia akibat terlalu sering melemparkan banyak sampah ke dalam laut. Bukannya takut, Aizawa Eiko [anak kedua] malah menganggap Ika-Musume sebagai anak kecil penuh daya khayal yang datang ke restaurannya untuk bekerja *part-time*. Tersinggung karena disangka main-main, Ika-Musume mendemonstrasikan kekuatan

rambutnya untuk memukul seekor lalat tapi ia malah menghancurkan tembok restoran *Lemon*, sehingga ia pun akhirnya terpaksa kerja *part-time* di sana untuk membayar ganti rugi. Awalnya Ika-Musume sangat kesal diperlakukan seenaknya, apalagi Aizawa Takeru [anak bungsu] justru mengagumi kekuatannya dan suka mempermainkan rambutnya sehingga ia memutuskan untuk 'melenyapkan' mereka berdua, tapi ia dikalahkan oleh rasa takutnya menghadapi Aizawa Chizuru [anak sulung] yang ternyata lebih menakutkan dari adiknya Eiko. Apakah misi Ika-Musume akan gagal begitu saja?

Namun berbagai hal baru dan pengalaman unik yang baru pertama kali dilihatnya, justru malah membuatnya penasaran dan ingin mencobanya, seperti hari ulang tahun, hantu, bahkan sampai masalah sekolah Eiko yang disangkanya sebagai markas militer. Ditambah lagi pertemuannya dengan manusia lain yang dinilainya aneh-aneh. Misalnya Nagatsuki Sanae, teman sekolah Eiko, yang langsung terobsesi pada Ika-Musume pada pandangan pertama. Lalu ada Cindy Campbell, gadis *bule* dari Amerika yang berusaha membawa Ika-Musume ke Amerika dengan segala cara untuk

penelitian karena ia menyangka Ika adalah *alien*. Hadir pula **Saito Nagisa**, gadis yang kerja *part-time* di Lemon dan satu-satunya tokoh yang takut pada Ika-Musume. Juga ada tokoh pria **Arashiyama Goro**, seorang *life-saver* yang juga teman masa kecil Eiko.

Anime *Shinryaku Ika Musume* diadaptasi dari serial *manga* berjudul sama yang dipublikasikan di majalah Weekly Shonen Champion terbitan Akita Shouten sejak tahun 2007, dan hingga saat ini *tankoubon*-nya sudah mencapai volume ke-7. Proyek anime ini dipimpin oleh sutradara **Mizushima Tsutomu**, yang banyak berperan dalam serial anime *Crayon Shin-chan* dan juga penulis naskah anime *Kobato*. Sang sutradara menyatakan tertarik untuk mengadaptasi kisah ini. "Saya ingin membuat orang-

orang jadi penasaran dan bertanya-tanya, apakah Ika-Musume atau gadis gurita itu benar-benar ada atau tidak. Lagipula saya tertarik dengan tokoh Ika-Musume yang digambarkan mudah bergerak seperti gadis gurita dalam manganya".

Kemudian **Ishikawa Masakazu** diberikan posisi sebagai *character-design* sekaligus *chief-animation director*. Dalam daftar *seiyu*nya sendiri, hampir didominasi oleh kaum hawa untuk para karakter tokoh utamanya, seperti **Kanemoto Hisako** [Ika-Musume] yang juga menyumbangkan suaranya untuk *opening song*, **Fujimura Ayumi** [Aizawa Eiko], **Tanaka Rie** [Aizawa Chizuru], **Otani Miki** [Aizawa Takeru], **Ito Kanae** [Nagatsuki Kanae], **Nabatame Hitomi** [Cindy], dan **Kataoka Azusa** [Saito Nagisa]. Juga ada *seiyu* **Nakamura Yuichi** [Arashiyama

Goro] yang sejauh ini menjadi satu-satunya *seiyu* pria tokoh utama dalam anime *Ika-Musume* ini. Urusan musiknya diberikan pada **Kikuya Tomoki**, yang pernah membuat musik dan *theme song* untuk anime *Inazuma Eleven*, *Starry Sky*, *Hidamari Sketch* dan *D.C II : Da Capo II*.

Ada salah satu keunikan lain dari anime *Ika Musume* ini, yaitu adanya 3 cerita yang dibagi dalam 3 subjudul dalam satu episodenya. Semua judulnya berbentuk kalimat tanya dan memakai kata akhiran "...[na]I KA" dengan huruf *katakana*, plesetan dari bahasa Jepang "IKA" yang artinya "gurita". Anime ini rencananya dibuat sebanyak 13 episode dan sudah mulai ditayangkan sejak tanggal 4 Oktober 2010 oleh 3 stasiun TV di Jepang [TV Tokyo, TV Aichi, dan TV Osaka].

SHINRYAKU IKA MUSUME

Rating: 15+ **Genre:** Action, Comedy, Fantasy, Supernatural **Format:** TV **Original Creator:** Kamachi Kazuma **Director:** Nishikiori Hiroshi **Character Design:** Tanaka Yuichi **Series Composition:** Akahoshi Masanao **Music:** Iuchi Maiko + I've **Theme song:** "No buts!" by Kawada Mami [OP], "Magic World" by Kurosaki Maon [ED] **Animation Production:** J.C.Staff **Vintage:** October 2010 - ongoing **Number of episodes:** 13 **Broadcaster:** Tokyo MX, MBS, Teletama, Chiba TV, tvk, CNB, AT-X



TO ARU

Di season pertama [yang diputar sepanjang Oktober 2008~Maret 2009], **Kamijo Tōma** murid **Academy City** yang punya kekuatan **Imagine Breaker** di tangan kanannya [kekuatan yang mampu melawan segala jenis ilmu sihir dan *physic*] dikisahkan bertemu dengan seorang *sister* muda dari **Necessarius** [suatu cabang perkumpulan rahasia ilmu sihir dari *Church of England*] yang bernama **Index Librorum Prohibitorum**, yang berarti 103.000 buku sihir terlarang yang 'tertanam' di dalam otaknya. Pertemuan itu membawa Toma ke dalam petualangan dunia *magic* dan *science* yang penuh misteri, karena banyak organisasi jahat yang memburu

kemampuan 'otak' Index tersebut. Pada season keduanya ini, yang baru saja mengudara mulai tanggal 8 Oktober 2010, masih mengangkat tema pertarungan antara ilmu sihir dan *science*, yang dikaitkan dengan kepercayaan manusia. Index tetap menjadi sasaran perburuan, baik dari beberapa organisasi sihir maupun individu yang ingin memanfaatkan kemampuannya. Toma pun masih tetap bertugas melindunginya, dan tetap mendapat dukungan dari beberapa teman serta kolega dari Academy City. Pertarungan antara jagoan sihir itu sendiri pun makin lama makin meluas dari dugaan dengan hadirnya beberapa tokoh baru dan organisasi baru. Buku sihir "*Liber Al vel*

Legis" karangan **Edward Alexander** yang disimpan di perpustakaan Gereja Vatican milik *Roman Catholic*, dikenal sebagai buku yang isinya sulit diprediksi oleh siapapun, hingga muncul seorang *sister* bernama **Orsola Acquinas**. Kini tersebar berita bahwa Orsola serta buku sihir tersebut telah "dicuri" di saat yang bersamaan, dan kelompok **Amakusa-Shiki** [Amakusa Catholic dari Jepang] yang dipimpin oleh **Tatemiya Seiji** menjadi tersangka utamanya. **Styl Magnus** pun diperintahkan oleh **Archbishop Laura Stuart** untuk mencari Orsola dengan bantuan Toma dan Index. Pada awalnya Orsola sempat ditemukan oleh Toma secara kebetulan--ketika Toma menolong Orsola



AJUTSU NO INDEX II

yang bingung mencari jadwal, bis di halte bis—namun kelompok Amakusa langsung bisa merebutnya kembali. Pihak Roman Catholic pun ikut mengerahkan pasukan *Anieze's sister* di bawah pimpinan **Agnese Sanctis** untuk membantu tim Tوما. Tokoh-tokoh dari prekuel sebelumnya seperti **Mikata Mikoto**, **Accelerator**, **Shirai Kuroko**, **Tsuchimikado Motoharu**, dan **Tsukuyomi Komoe** juga satu demi satu dimunculkan kembali dan ikut terlibat dalam masalah ini. Bahkan **Kanzaki Kaori** yang dulu pernah menjadi bagian dari kelompok Amakusa-Shiki pun malah diduga terlibat menjadi tersangka. Apa yang sebenarnya dilakukan kelompok Amakusa yang dipimpin **Tatemiya Seiji** dengan

menguasai Orsola dan buku "*Liber Al vel Legis*"? Bagaimana pula dengan nasib Index sendiri?

Diadaptasi dari serial *light novel* karya **Kamachi Kazuma** dan *manga*-nya [hingga kini sudah mencapai volume 6], **To Aru Majutsu Index II** merupakan sekuel dari anime **To Aru Majutsu Index** yang dibuat sebanyak 24 episode yang diputar pada 4 Oktober 2008 hingga 19 Maret 2009. Sebelum anime ini dirilis, anime **To Aru Kagaku no Railgun** dibuat terlebih dahulu sebanyak 24 episode dengan mengambil kisah dari *manga spin-off* nya [yang dirilis sejak April 2007 sebanyak 5 volume hingga saat ini].

To Aru Majutsu no Index II masih mengikutsertakan *seiyuu* **Abe Atsushi** [Kamijo Toma], **Iguchi Yuka** [Index], **Sato Rina** [Misaka Mikoto], **Ito Shizuka** [Kanzaki Kaori], **Taniyama Kisho** [Stiyl Magnus], **Okamoto Nobuhiko** [Accelerator], **Koyama Kimiko** [Tsukuyomi Komoe], **Arai Satomi** [Shirai Kuroko] dan **Katsu Anri** [Tsuchimikado Motoharu]. Ada juga tambahan *seiyuu* lain untuk tokoh-tokoh baru seperti **Endo Aya** [Orsola Acquinas], **Kugimiya Rie** [Agnese Sanctis], **Toriumi Kousuke** [Tatemiya Seiya], **Ise Mariya** [Lucia] dan **Kataoka Azusa** [Angelene]. **To Aru Majutsu no Index II** kembali dipegang oleh sutradara **Nishikiori Hiroshi** dan kali ini penayangannya disiarkan 7 stasiun TV Jepang.



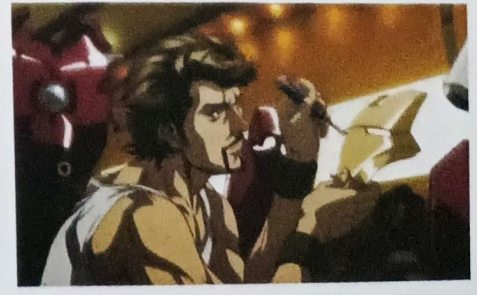
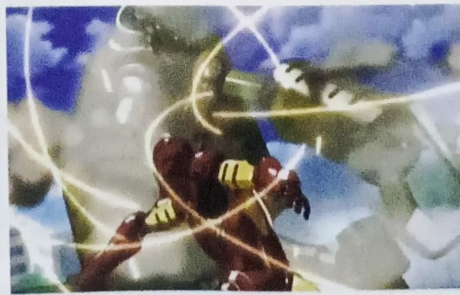
Rating: 13+ **Genre:** Drama, Fantasy, Supernatural **Format:** TV Original **Story:** Marvel Comics **Story:** Warren Ellis **Director:** Sato Yuzo **Character Design:** Umehara Takahiro **Music:** Takahashi Tetsuya **Theme Song:** "Activation" [OP], "The Fight Never Ends" [ED] **Animation Production:** Madhouse **Vintage:** October 2010 - ongoing **Number of episodes:** 12 **Broadcaster:** Animax

IRONMAN

Sebagai langkah pertama dalam mengabdikan hidupnya untuk menciptakan kedamaian dunia, **Tony Stark** pemilik Stark Industry dan *engineering* jenius yang dikenal dunia sebagai **Ironman**, menjejakkan kakinya di Jepang dan mendapat dukungan dari *Minister of Defense* **Kuroda** dan Parlemen Jepang. Tony juga berencana untuk pensiun dari tugasnya sebagai *superhero* dan menciptakan model baru yang disebut **Ironman Dio** sebagai 'penggantinya', dengan bantuan **Dr. Tanaka Chika** dan menggunakan Lab 23 [laboratorium sains Jepang yang menciptakan *art reactor* pertama di dunia]. Tony memakai kostum *armor* Ironman Dio untuk memperkenalkannya dalam *airspace show* spektakuler yang digelarinya untuk masyarakat Jepang. Tapi saat sedang terbang di tengah-tengah *show*, mendadak Tony dibutakan oleh sinar aneh berwarna hijau menyala di dalam *armor* Ironman Dio yang merusak sistem fungsionalnya sehingga membuatnya jatuh di tengah jalan. Saat dipakai oleh salah seorang perwira Angkatan Udara Jepang untuk diuji coba kembali di Lab 23, mendadak sinar aneh yang dirasakan Tony kembali merusak sistem Ironman Dio dan kali ini berhasil mencuci otak sang perwira Jepang yang memakai Dio, sehingga ia berubah sikap merusak semua yang ada di Lab 23 dan terbang keluar. Tony segera mengejar Dio dengan kostum Ironman merahnya dan berhasil melumpuhkannya. Namun Tony diserang oleh *warrior* misterius yang sosoknya lebih mirip monster dan menyebut dirinya sebagai **Scorpion**, yang ditugaskan menyerang Ironman atas perintah seseorang [atau sesuatu] bernama **Zodiac**. Tony berhasil mengalahkan dan menghancurkan Scorpion, tapi *armor* Ironman Dio hilang entah ke mana. Sejak kejadian hari itu, Zodiac mulai melancarkan serangannya di Jepang. Namun entah kenapa, pemerintah Jepang--terutama JSDF Captain **Sakurai Nagato**--justu lebih dulu mencurigai Tony sebagai penyebab beberapa kekacauan akibat ulah Zodiac. Berbagai kejadian ini pun membawa Tony bertemu kembali dengan kawan lama dan kolega sesama *superheroes* yang siap membantunya. Pertemanan Tony dengan wartawan sekaligus penulis artikel **Oota Nanami** juga sering melibatkan gadis tersebut ke dunia petualangan yang penuh bahaya. Bisakah Tony membersihkan namanya di mata masyarakat Jepang?

Setelah sukses membuat fenomenal dengan 2 versi film bioskopnya yang dibintangi aktor Amerika

Robert Downey Jr., di pertengahan tahun 2010, **Marvel Animation; LLC** [perusahaan *anime-production* Amerika] bekerja sama dengan *anime-company* terkenal Jepang yaitu **Madhouse** dalam *four-part project* **Marvel Anime**, untuk memperkenalkan kembali **Ironman** ke dalam dunia animasi Jepang sebagai serial *superhero* pertama. Proyek ini memang sudah direncanakan sejak tahun lalu dan akhirnya berhasil dikonfirmasi saat *event* **2009 San Diego Comic-Con**. Menurut *CEO* Madhouse **Maruta Jungo**, pihak Marvel sendiri memberi hak kebebasan pada Madhouse untuk mendesain kembali *image* Ironman [dan para *superheroes* Marvel lainnya] untuk penonton Jepang. Karakter Tony Stark sendiri digambarkan sudah menjadi orang dewasa yang matang dan penuh pengalaman. *Seiyuu* terkenal **Fujiwara Keiji** [*seiyuu* tokoh *Reno* - *FF VII Advent Children*, *Matsunaga Hisahide* - *Sengoku Basara Two*, *Ali Al-Sacheez* - *Gundam 00*] terpilih untuk mengisi suara Tony. Tokoh **Ho Yinsen** yang dikenal sebagai pendukung Tony, plus *guest-character* **James "Logan" Howlett** alias **Wolverine** dari tim *X-Men*, juga ikut dihadirkan dalam *Ironman* anime Jepang ini, dengan *seiyuu* **Hirata Hiroaki** [*Sa Gojyo* - *Saiyuuki*] dan **Koyama Rikiya** [*Mouri Kogoro* - *Meitantei Conan*] yang akan mengisi suara kedua tokoh tersebut. Deretan *seiyuu* Jepang lainnya yang ikut serta dalam proyek kolaborasi ini, antara lain **Oka Hiroe** [*Pepper Potts*], **Honda Takako** [*Dr. Tanaka Chika*], **Ishizuka Unsho** [*Menteri Kuroda*] dan **Ito Shizuka** [*Oota Nanami*] yang mengisi suara tokoh-tokoh lama dan baru. **Warren Ellis** bertugas mengarahkan para staff sekaligus menjadi penulis ceritanya. Untuk *character design*-nya ditangani oleh **Umehara Takahiro** yang juga membuat karakter anime *CLAYMORE*, sedangkan posisi sutradara diberikan pada **Yuzo Sato**, yang terlibat dalam pembuatan serial anime *Gyakkyou Burai KAIJI*. Hak penyiaran anime *Ironman* yang dibuat dalam 12 episode ini dipegang oleh **Animax** mulai 1 Oktober 2010 dan *video preview*-nya sendiri sudah dipamerkan oleh Madhouse di *event* **Comic-Con International** di *San Diego* bulan Juli 2010. Sedangkan *G4 Network* milik Amerika baru akan menayangkan anime ini di Amerika tahun depan. Kabarnya pula, **Wolverine**, **X-Men**, dan **Blade** merupakan 3 *superheroes* berikutnya yang akan menyusul *Ironman* untuk proyek *Marvel Anime* ini. Khususnya anime **Wolverine** yang sudah dijadwalkan untuk ditayangkan bulan Januari 2011 nanti.



AOI BUNGAKU SERIES

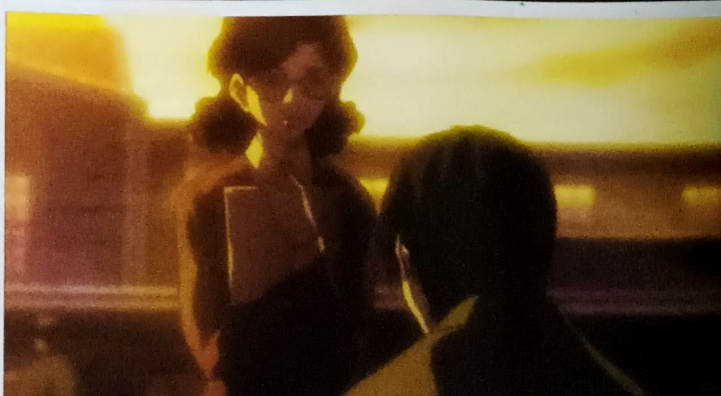
Rating: 17+ • **Genre:** Horror, Mystery, Psychological • **Format:** TV
• **Director:** Asaka Morio, Araki Tetsuro, Miya Shigeyuki, Nakamura Ryosuke, Ishizuka Atsuko • **Theme song:** "We Say Hello" by Manami [ED] • **Animation Production:** Madhouse Studios • **Broadcaster:** NTV • **Vintage:** October 2009 • **Number of episodes:** 12

Masyarakat Jepang khawatir karya-karya sastra akan punah karena kurang diminati oleh

generasi muda. Untuk mencegah hal tersebut, beberapa penerbit menerbitkan ulang karya-karya sastra yang dihiasi ilustrasi dari ilustrator terkenal demi menarik pembaca muda. Salah satunya adalah **Shueisha**. Shueisha dalam **Natsuichi Campaign** merilis **Bungou Meisaku x Ninki Mangaka** [Karya Sastra Terkenal x Mangaka Populer] sejak tahun 1995. Proyek ini menjadi booming tahun 2007 saat **Obata Takeshi** menggambar ilustrasi **Ningen Shikkaku**. Untuk memperingati kesuksesan **Natsuichi Campaign** dan 100

tahun sastrawan **Dazai Osamu**, **Madhouse** membuat anime **Aoi Bungaku Series** yang mengangkat 6 karya sastrawan terkemuka. **Aoi Bungaku Series** diproduksi oleh Studio Madhouse sepanjang 12 episode yang disiarkan bulan Oktober sampai Desember 2009. Setiap episode diawali narasi dari **Sakai Masato**, aktor Jepang terkemuka yang pernah berperan dalam drama **taiga Shinsengumi** sebagai Yamanami. Dalam **Aoi Bungaku Series**, Sakai Masato mengisi suara karakter utama setiap cerita.

THEY'RE EVERGREEN BECAUSE THEY'RE MASTERPIECES



NINGEN SHIKKAKU [Dazai Osamu]



Ooba Youzou [seiyuu: Sakai Masato] adalah pemuda dari keluarga kaya dan terpendang di Tsugaru. Sejak kecil

Youzou sulit berinteraksi dengan orang, ditambah trauma pelecehan seksual oleh pelayan membuatnya merasa terasing dari manusia. Dia menutupi kelemahannya dengan melucu atau bertingkah konyol untuk memancing perhatian serta tawa teman-temannya. Pendidikannya terbengkalai karena daripada kuliah Youzou lebih sering bergabung dengan kelompok pergerakan menentang pemerintah.

Bersama **Horiki Masao** [seiyuu: Takagi Wataru] ia menipu banyak orang supaya memberikan sumbangan pada pergerakan, padahal uangnya mereka ambil sendiri. Keterlibatan Youzou dalam pergerakan ditentang sang ayah yang mengancam memutuskan hubungan dan bantuan dana bagi putranya. Youzou sendiri ikut pergerakan bukan karena niat, tapi hanya untuk terlihat keren.

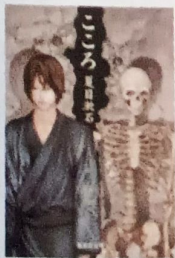
Suatu hari Youzou dikejar oleh polisi yang mengincar anggota pergerakan. Youzou ditolong oleh seorang pramuria cantik bernama **Hisako** [*seiyuu*: Paku Romi]. Demi menolong Youzou, Hisako sampai dihajar oleh polisi. Kebaikan Hisako menghangatkan hati Youzou sehingga keduanya menjadi dekat. Mereka sama-sama muak pada dunia ini, makanya Hisako menerima ajakan bunuh diri bersama Youzou. Bunuh diri mereka gagal karena Youzou selamat, sedang Hisako mati tenggelam. Kejadian ini membuat Youzou semakin terpuruk. Ayah Youzou mengurung putranya di kamar dan melarang kontak dengan dunia luar. Keinginan bunuh diri Youzou tidak hilang, malah ia berhalusinasi melihat monster. Youzou merasa monster itu adalah dirinya yang tidak boleh hidup di dunia manusia, namun kali ini ia ingin menjalani hidup selayaknya manusia biasa. Youzou kabur ke rumah Horiki, namun Horiki malah mencelanya. Yang mengulurkan tangan pada Youzou adalah **Shizuko** [*seiyuu*: Hisakawa Aya], janda cantik beranak satu yang berprofesi sebagai wartawan. Dia pernah mendengar berita bunuh diri bersama Youzou dan

menjadi kasihan ketika bertemu langsung dengannya. Hidup bersama Shizuko dan putrinya **Shigeko**, membawa perubahan pada Youzou. Shigeko bersikap hangat bahkan memanggilnya ayah, Shizuko juga tidak menuntut macam-macam pada Youzou. Pemuda ini mulai mencari uang dengan menggambar *manga* untuk koran tempat Shizuko bekerja. Sayang kehidupan tenang Youzou tidak berlangsung lama karena Horiki muncul lagi. Pukulan terbesar adalah ketika Shigeko bertanya apa Youzou pernah membunuh wanita. Youzou tertekan dengan masyarakat yang tidak mau menerimanya. Saat diberitakan ayahnya sakit, Youzou menolak pulang karena merasa belum berhasil menjadi manusia yang diinginkan ayahnya. Dia menangisi kegagalan dirinya yang sudah mengecewakan banyak orang. Dalam kekecewaan yang dalam, muncul **Yoshiko** [*seiyuu*: Noto Mamiko] dalam kehidupan Youzou. Youzou meninggalkan Shizuko dan menikah dengan Yoshiko. Untuk sementara kehidupan pernikahan Youzou berjalan damai, namun apa yang akan terjadi ketika lagi-lagi Horiki menemuinya?



memergoki mereka berdua. Kecurigaannya bertambah setelah Ojousan mengaku takut pada K. Sensei mengonfrontasi K, namun jawaban yang didapat adalah pengakuan K bahwa ia mencintai Ojousan. Bahkan K berpikir mengajak Ojousan kawin lari jika hubungan mereka ditentang. Keesokan pagi induk semang Sensei mengatakan K telah melamar putrinya. Dia tak mau punya menantu seperti K, maka ia memancing Sensei agar melamar putrinya. Merasa mendapat restu, Sensei langsung meminta izin induk semang untuk menikahi putrinya. Sensei meminta induk semang merahasiakan hal itu sampai ia bicara langsung pada K. Namun dengan kejam induk semang mengajak K minum untuk merayakan lamaran Sensei. K tidak mengatakan apa-apa. Dia menatap sosok Sensei yang sedang tidur, dan esok paginya K ditemu-kan mati bunuh diri. Pesan terakhir K adalah "Musim panas tahun ini indah". Kokoro terbagi dalam 2 episode. Episode 1 diambil dari sudut pandang Sensei, sedangkan episode 2 menggunakan sudut pandang K yang tak ada dalam cerita asli.

KOKORO [Natsume Souseki]



Tokoh utama cerita ini adalah pemuda yang hanya disebut **Sensei** [*seiyuu*: Sakai Masato]. Sensei tinggal di rumah seorang janda beserta putrinya yang disebut **Ojousan** [*seiyuu*:

Kuwashima Houko] atau nona. Sensei menjalani kehidupan yang tenang bersama pasangan ibu-anak tersebut. Sahabat sensei satu-satunya adalah **K**, teman lama yang berlatih menjadi pendeta Buddha. K dijauhi keluarga angkatnya karena memilih jadi pendeta daripada belajar farmasi. Sensei yang baik hati mengajak K tinggal bersama. Induk semang Sensei sempat tidak setuju, akhirnya ia memperbolehkan asal Sensei bertanggung jawab penuh terhadap K.

Sensei mulai curiga ada sesuatu antara K dan Ojousan, apalagi setelah ia dua kali



HASHIRE MELOS

[Dazai Osamu]



Setelah naskahnya dipentaskan dengan sukses, **Takada** [seiyuu: Kikuchi Hidenobu] diminta menulis naskah yang diangkat dari cerita Yunani di zaman penjajahan

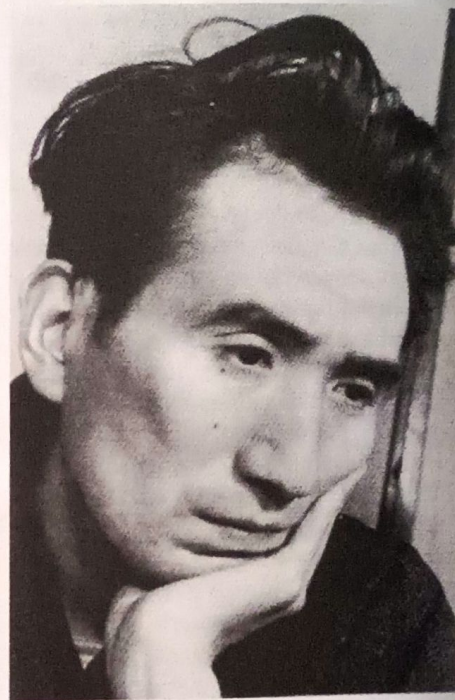
Romawi berjudul **Hashire, Melos**. Cerita ini mengisahkan **Melos** [seiyuu: Sakai Masato] yang berniat membunuh raja **Dionys** [seiyuu: Nakao Ryuusei] yang tiran, namun gagal. Dionys hendak menghukum mati Melos, namun pemuda itu memohon penundaan 3 hari supaya bisa menghadiri pernikahan adik perempuannya. Raja tentu tidak percaya Melos bakal kembali dalam 3 hari. Melos menawarkan sahabatnya, tukang batu **Selinuntius** [seiyuu: Yoshino Hiroyuki] sebagai tawanan untuk menjamin Melos kembali. Jika saat matahari terbenam di hari ke-3 Melos tidak kembali, maka Selinuntius

dihukum mati. Dionys menerima tawaran itu karena yakin Melos tak akan kembali. Dia ingin membuktikan bahwa tak ada manusia bisa dipercaya memegang janji. Malam itu juga Selinuntius ditangkap dan dipenjara. Selinuntius tenang menerima semua ini karena yakin Melos pasti kembali. Sebelum Melos pergi, Selinuntius mengalungkan kalung medalion bergambar Pegasus di leher sahabatnya. Melos pulang menuju kampung halaman untuk pernikahan adiknya. Setelah upacara selesai, ia segera kembali ke kota untuk memenuhi janji pada Selinuntius. Perjalanan Melos dihadang banyak rintangan. Mampukah ia kembali tepat waktu sementara hatinya sendiri ingin menyerah?

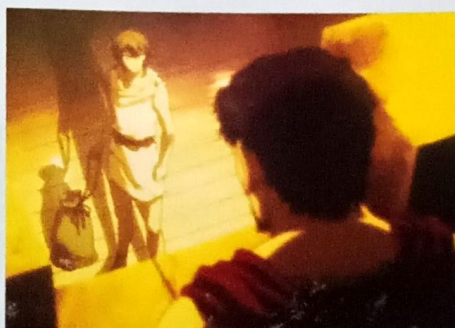
Menulis kisah Melos bagai membuka luka lama Takada yang disebabkan **Joshima** [seiyuu: Seki Tomokazu], sahabatnya yang berkhianat belasan tahun lalu.

IS IT MORE PAINFUL TO WAIT? OR TO MAKE SOMEONE WAIT?

DAZAI OSAMU



Tsushima Shuuji lahir tanggal 19 Juni 1909 sebagai putra ke-8 dari tuan tanah kaya di Kanagi, prefektur Aomori. Masa kecilnya lebih banyak bersama pelayan karena ayahnya terlalu sibuk dan ibunya sakit-sakitan. Minat dan bakat menulis Shuuji sudah terlihat dari usia dini. Dia menjadi editor majalah sekolah di SMU dan beberapa kali menyumbangkan tulisannya. Kehidupan Shuuji berubah setelah pengarang favoritnya--Akutagawa Ryuunosuke--bunuh diri tahun 1927. Mulai saat itu Shuuji menelantarkan pendidikan, menghamburkan uang untuk pakaian, wanita dan alkohol. Dia bergabung dalam gerakan Marxis yang dibenci pemerintah masa itu. Dalam tulisan, Shuuji menumpahkan penyesalan dilahirkan dalam keluarga yang "salah". Malam sebelum ujian sekolah ia mencoba bunuh diri namun gagal. Shuuji lulus SMU pada tahun berikutnya dan melanjutkan pendidikan di Tokyo Imperial University jurusan Sastra Perancis. Lagi-lagi ia kembali menelantarkan pendidikan dan bertingkah seenaknya, misalnya kabur dengan *geisha*, mengajak seorang gadis untuk bunuh diri bersama, sampai



ditangkap polisi karena terlibat dalam Partai Komunis Jepang. Kakak Shuuji berjanji akan kembali membiayai adiknya asalkan ia mau berubah. Shuuji menerima tawaran itu dan memulai karir sebagai penulis.

Hidup Shuuji yang penuh gelombang berakhir tahun 1948 dengan cara bunuh diri bersama istrinya di sungai. Mayat mereka baru ditemukan tanggal 19 Juni, bertepatan dengan ulang tahun Shuuji ke-39. Shuuji dimakamkan di kuil Zenrin, daerah Mitaka-Tokyo.

Pen name **Dazai Osamu** pertama digunakan dalam cerita pendek **Ressha** tahun 1933. Ciri khas karya Shuuji adalah sudut pandang orang pertama atau *Shishousetsu* [I Novels]. Semua karyanya bergaya otobiografi. Gaya penulisannya bermacam-macam, seperti catatan harian, esai, surat dan catatan laporan gaya jurnalis. Cara pandang Shuuji pada kehidupan terlihat jelas dalam tulisannya. Karakter utama dalam karyanya sering mempertimbangkan bunuh diri sebagai jalan keluar dari masalah yang menyiksa. **Ningen Shikkaku** merupakan karyanya paling terkenal yang ditulis seperti biografi. Novel ini sangat jujur, sentimental dan menggambarkan krisis identitas Jepang setelah Perang Dunia II. Buku ini dikategorikan sebagai sastra klasik Jepang dan sudah diterjemahkan dalam berbagai bahasa. Karya terakhir Shuuji adalah **Goodbye** yang belum selesai karena ia keburu bunuh diri.

NATSUME SOUSEKI



Terlahir sebagai **Natsume Kinnosuke** pada 9 Februari 1867 di Tokyo. Kelahirannya tak diharapkan karena orangtuanya sudah tua dan punya 5 anak. Umur 1 tahun ia diadopsi pasangan Shiobara Masanosuke dan istrinya. Natsume diasuh pasangan ini sampai mereka bercerai saat ia berumur 9 tahun. Natsume pulang ke rumah orangtua kandungnya, hanya sang ibu yang menyambut, sedangkan ayahnya menganggap ia sebagai pengganggu. Natsume mulai tertarik pada sastra saat SD. Natsume senang dengan sastra China dan bermimpi menjadi penulis. Mimpi ini menjadi cita-cita ketika ia berumur 15 tahun, namun ditentang habis-habisan oleh keluarganya. Tahun 1884 Natsume masuk Tokyo Imperial University jurusan Arsitektur meski hatinya berkata lain. Natsume lebih menyukai sastra China, namun ia mempelajari bahasa Inggris karena merasa itu akan berguna dalam karirnya. Keinginan menjadi penulis kembali muncul ketika tahun 1887 ia bertemu **Shiki Masaoka** yang memberi semangat supaya menempuh cita-cita sebagai penulis. Shiki juga mengajarkan Natsume seni menulis *haiku*. Pada masa ini Natsume menggunakan nama **Souseki** dalam setiap karyanya yang diambil dari istilah bahasa China berarti keras kepala.

Natsume masuk jurusan Sastra Inggris tahun 1890 dan dalam waktu singkat menguasai bahasa asing itu. Setelah lulus kuliah Natsume sempat dikirim ke Inggris selama 2 tahun. Di sana ia menjalani hidup susah karena keterbatasan dana namun pengetahuannya akan sastra Inggris bertambah. Sesudah kembali ke Jepang, ia menjadi profesor di bidang sastra Inggris. Natsume mengajar teori dan kritik sastra di jurusan Sastra Inggris Tokyo Imperial University.

Karir sebagai penulis dimulai sejak tahun 1903 dengan mengirim puisi ke majalah sastra. Dia mulai terkenal setelah karyanya **Wagahai wa Neko de Aru** mendapat perhatian publik. Karya-karya berikut seperti **London Tou**, **Botchan**, dan **Kusamakura** membuatnya semakin terkenal sehingga mendapat posisi di Asahi Shinbun.

Tema dalam karya Natsume kebanyakan mengenai orang biasa yang berjuang melawan kesulitan ekonomi, konflik antara tugas dan keinginan, loyalitas terhadap kelompok melawan kebebasan individual dan lain lain. Dia menulis novel **Botchan** berdasarkan pengalamannya sebagai guru SD di Matsuyama, Shikoku. Novel ini dicintai banyak pembaca dan menjadi sumber inspirasi bagi profesi guru.



FRESH!

» © TYPEMOON / Fate-UBW Project
» Text by NOIR CIEL

劇場版 Fate/stay night

UNLIMITED BLADE WORKS

Rating: 15+ • **Genre:** Action, Fantasy • **Format:** Movie • **Director:** Yamaguchi Yuuji • **Script:** Satou Takuya • **Character Design:** Ishihara Megumi • **Music:** Kawai Kenji • **Animation Production:** Studio DEEN • **Theme song:** "Imitation" by Tainaka Sachi [OP], "Voice ~Tadoritsuku Basho~" by Tainaka Sachi [ED] • **Duration:** 105 minutes • **Premier Date:** January 2010

I am the bone of my sword

Holy Grail adalah sebuah artifak misterius yang konon mampu mengabulkan semua keinginan pemiliknya. Sejak puluhan tahun silam, para *Majutsushi* mempertaruhkan segalanya dalam *War of Holy Grail* yang dilaksanakan secara diam-diam, dengan

peraturan mutlak: setiap *Majutsushi* harus memiliki seorang *Servant* yang di-*summon* dengan memanfaatkan artifak peninggalan pahlawan-pahlawan besar yang ada di dunia.

Pada suatu malam di musim dingin, kota Fuyuki mengalami bencana besar yang menelan ratusan korban jiwa. Sedikit yang mengetahui kenyataan bahwa bencana itu diakibatkan *War of Holy Grail* keempat. Emiya Shirou adalah salah satu yang bertahan hidup, karena diselamatkan oleh Emiya Kiritsugu, yang kemudian menjadi ayah angkatnya. Pengalaman ini membuat Shirou bercita-cita menjadi seorang pahlawan pula, seperti yang selalu diceritakan ayah angkatnya--bahwa dia ingin menjadi pahlawan yang bisa menyelamatkan semua orang. Kesempatan datang pada Shirou 10 tahun kemudian tatkala *War of*

Holygrail kelima dimulai di kota Fuyuki. Tanpa sengaja, Shirou yang sebenarnya tidak tahu menahu tentang *Holy Grail* terlibat dalam pertarungan dan menjadi korban. Merasa bertanggung jawab, **Tohsaka Rin**, teman sekolahnya, yang juga seorang *Majutsushi* dalam perang ini menyembuhkannya. Ternyata ini malah menyeret Shirou lebih dalam. Tanpa sengaja dia men-*summon* *Saber*, salah satu *Servant* terkuat, menjadikannya salah satu *Master* dalam perang kelima. *Archer*, *Servant* milik Rin dengan segera menyarankan *Master*-nya untuk menyerang Shirou dan *Saber*, tapi Rin menolaknya. Tak berapa lama, mereka mendapat serangan dari *Berserker*, *Servant* milik *Illyasviel von Einzbern*. Walaupun bisa sedikit menandingi *Servant* raksasa tersebut, mereka tidak bisa dibilang menang utuh.



Merasa lebih baik memfokuskan pada lawan yang lebih kuat lebih dulu, Rin memutuskan untuk gencatan senjata dengan Shiro. Ide ini ditentang habis-habisan oleh Archer. Puncaknya, Archer mengkhianati Rin dan meninggalkan Rin berdua dengan Shiro—yang juga kehilangan Saber karena ulah **Caster**. Kondisi menjadi semakin buruk dengan munculnya *Eirei* kedelapan, yang seharusnya tidak mungkin terjadi. *Servant* kelas Archer tersebut bekerja sama dengan **Matoh Shinji** dan bergerak merebut *Holy Grail* yang ternyata adalah jantung dari Ilya. Apakah sebenarnya yang terjadi para Archer? Kenapa dia seolah begitu menginginkan kematian Shiro? Kenapa mereka berdua memiliki permata yang seharusnya hanya ada satu di dunia--warisan terakhir Tohsaka Tokomi untuk putrinya? Bisakah Shiro memperjuangkan idealismenya?

Withstood pain to create many weapons waiting for one's arrival

EMIYA SHIRO

Sewaktu kehilangan segalanya dalam bencana 10 tahun silam, sebenarnya Shiro merasa tidak ada gunanya bertahan hidup. Tapi wajah bahagia dan lega Kiritsugu membuatnya memperoleh keinginan hidup kembali, dan bahkan memperoleh cita-cita menjadi seorang 'pembela kebenaran', yang sebenarnya bukanlah suatu impian 'sehat' karena Shiro menjadikan dirinya seorang martir yang tidak menyayangi

nyawanya sendiri--suatu hal yang baru disadari olehnya setelah Rin menudingnya. Tapi, satu hal yang diyakininya tidak salah adalah: keinginannya melakukan sesuatu demi orang lain. Keberadaan Rin yang memahaminya diharapkan mampu mengubah sifat martirnya, dan mau lebih memerhatikan diri--demikianlah harapan Archer bagi dirinya di masa lalu.

Seiyuu: Sugiyama Noriaki

TOHSAKA RIN

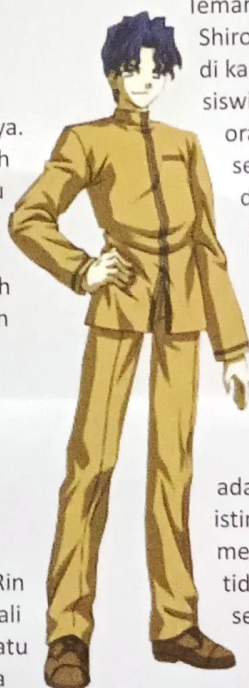
Pewaris nama Tohsaka, yang dulunya terkenal sebagai salah satu keluarga penyihir ternama. Setelah kematian ayahnya, Rin belajar di London dan kembali ke Jepang sebagai salah satu penanggung jawab kota Fuyuki. Tapi dalam pertempuran, dia hanyalah salah satu *Master*, tidak lebih. Awalnya mengincar Saber, tapi apa daya, yang ditariknya malah Archer. Keinginannya untuk menang sangatlah besar, tapi bukan lantas dia menghalalkan segala cara. Rin menolak menyerang Shiro dan Archer, dengan alasan Shiro terlalu tidak tahu apa-apa, dan merah padam ketika Shiro

dengan polos mengatakan dia suka orang sportif seperti Rin. Ketika pertempuran berkembang melampaui dugaannya, Rin

memutuskan untuk mendukung Shiro dan menemukan kebenaran dibalik pengkhianatan Archer, serta kenyataan yang disembuyikan oleh Kirei, kakak seperguruannya. Walaupun senantiasa mengeluh tentang Archer yang juga cenderung menanggapi dengan kalem, Rin sangat mengandalkannya dan semakin tidak bisa membiarkannya setelah mengetahui sosok asli *Servant* tersebut.

Seiyuu: Ueda Kana

MATOH SHINJI



Teman sekelas Shiro. Populer di kalangan siswi, tapi bagi orang-orang tertentu--seperti Rin--dia dianggap menyebalkan. Sifatnya sendiri memang tak bisa dikatakan baik; som bong, menganggap orang-orang seperti Shiro cuma 'orang biasa', sementara dirinya adalah orang terpilih yang istimewa. Karena itu dia merasa terhina ketika Rin tidak menanggapi sama sekali. Terlahir di keluarga penyihir, tapi bakatnya sendiri tidaklah terlalu besar. Awalnya menjadi *Master* dari Rider, tapi setelah Rider tewas, Shinji bekerja sama dengan Kirei dan Gilgamesh, tanpa menyadari kalau dirinya tak lebih dari pionir bagi kedua orang tersebut.

Seiyuu: Kamiya Hiroshi

ARCHER

Nama Asli: Emiya
Marble/Noble Phantasm:
Unlimited Blade Works

[sebenarnya **Reality Marble**]
Menjadi seorang 'pahlawan' yang menolong orang-orang tanpa pamrih, berusaha sekuat tenaga dengan bakat yang tidak bisa dibalang tinggi, hanya bermodalkan sedikit ilmu dan kerja



bermodalkan sedikit ilmu dan kerja keras yang tidak pernah berhenti, seperti itulah kehidupan yang telah dialami seorang 'pahlawan', yang kemudian



LANCER

Nama asli: Cúchulainn
Marble/Noble Phantasm: Gáe Bolg

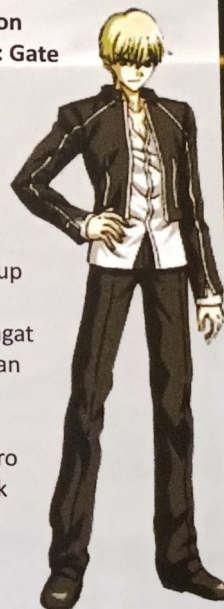
Bermulut kasar, tapi jelas Eirei bukanlah sekedar pajangan baginya. Awalnya tampil sebagai lawan, tapi atas perintah Kirei, dia membantu Rin dan Shiro. Sejak awal Lancer tampaknya tidak menyukai Kirei, dan puncaknya dia menolak menjalankan perintah Master-nya untuk membunuh Rin--yang membawanya pada kehancurannya.
Seiyuu: Kanna Nobutoshi



ARCHER [GILGAMESH]

Nama Asli: Gate of Babylon
Marble/Noble Phantasm: Gate of Babylon

Servant dari perang keempat yang bertahan selama sepuluh tahun ini dengan memangsa jiwa anak-anak yang sebenarnya bertahan hidup dalam bencana tersebut. Arogan, ambisius dan sangat kuat, menjadikannya lawan yang sangat tangguh. Baginya, kekuatan dan idealisme Archer dan Shiro hanyalah imitasi, yang tak lebih dari sampah. Tapi seperti kata Shiro, tidak ada aturan mutlak di dunia ini bahwa imitasi tidak bisa mengalahkan benda asli.
Seiyuu: Seki Tomokazu



SABER

Nama Asli: Arturia
Marble/Noble Phantasm: Excalibur

Servant milik Shiro. Tapi karena serangan Caster, hak kepemilikannya kemudian lenyap. Dengan susah payah, Saber berhasil mencegah kepemilikannya dipegang oleh Caster. Saber kemudian mengikat keiyaku dengan Rin, dan berperan besar dalam menghancurkan Holy Grail yang lepas kontrol, sekalipun itu menuntut pengorbanan yang sangat besar bagi dirinya.
Seiyuu: Kawasumi Ayako



SCORE

STORY



CHARA DEV.



MUSIC



ENDING



Alurnya cepat tapi tidak terkesan tergesa-gesa. Grafisnya pun sangat memuaskan.



Akan membingungkan bagi penonton yang belum pernah menyentuh fate sama sekali. Selain itu, karena durasinya pendek, banyak karakter yang sekedar 'numpang lewat' saja.



**Yet, those hands
will never hold
anything**

Fate/stay night seolah tak pernah berakhir gemanya. Sewaktu movie berjudul **Fate Stay Night: Unlimited Blade Works** ini diputar di bioskop Jepang pada awal tahun 2010, TYPE-MOON mengumumkan akan dirilisnya game baru yang benar-benar terpisah dari dunia *fate/stay night* tapi masih mengetengahkan *War of Holy Grail*; sebuah game RPG yang berjudul **fate/EXTRA**. Satu-satunya yang menghubungkan movie ini dengan *fate* adalah Archer Emiya, yang kali ini pun tampil sebagai *Servant*. Tapi, mengingat *setting*-nya jauh setelah *fate*, dan di bumi yang berbeda, Emiya tidak lagi tampil *angst*, walau sinisnya tidak berkurang sedikitpun. Selain Archer, tidak ada *Servant* maupun *Master* dari *fate/stay night*. Ada karakter yang bernama dan berperawakan sama, seperti Rin dan Shinji, tapi keduanya orang yang berbeda. Shinji di sini adalah anak SD berusia 8 tahun, sedangkan Rin di dunia nyata [pertempuran berlangsung di dunia *online*, sehingga sosok yang terlihat hanyalah avatar milik yang bersangkutan] berambut pirang dan bermata biru, dan seorang *hacker* yang bekerja untuk kelompok bersenjata di Timur Tengah.



Laputa: Castle in the Sky

天空の城
ラピュタ

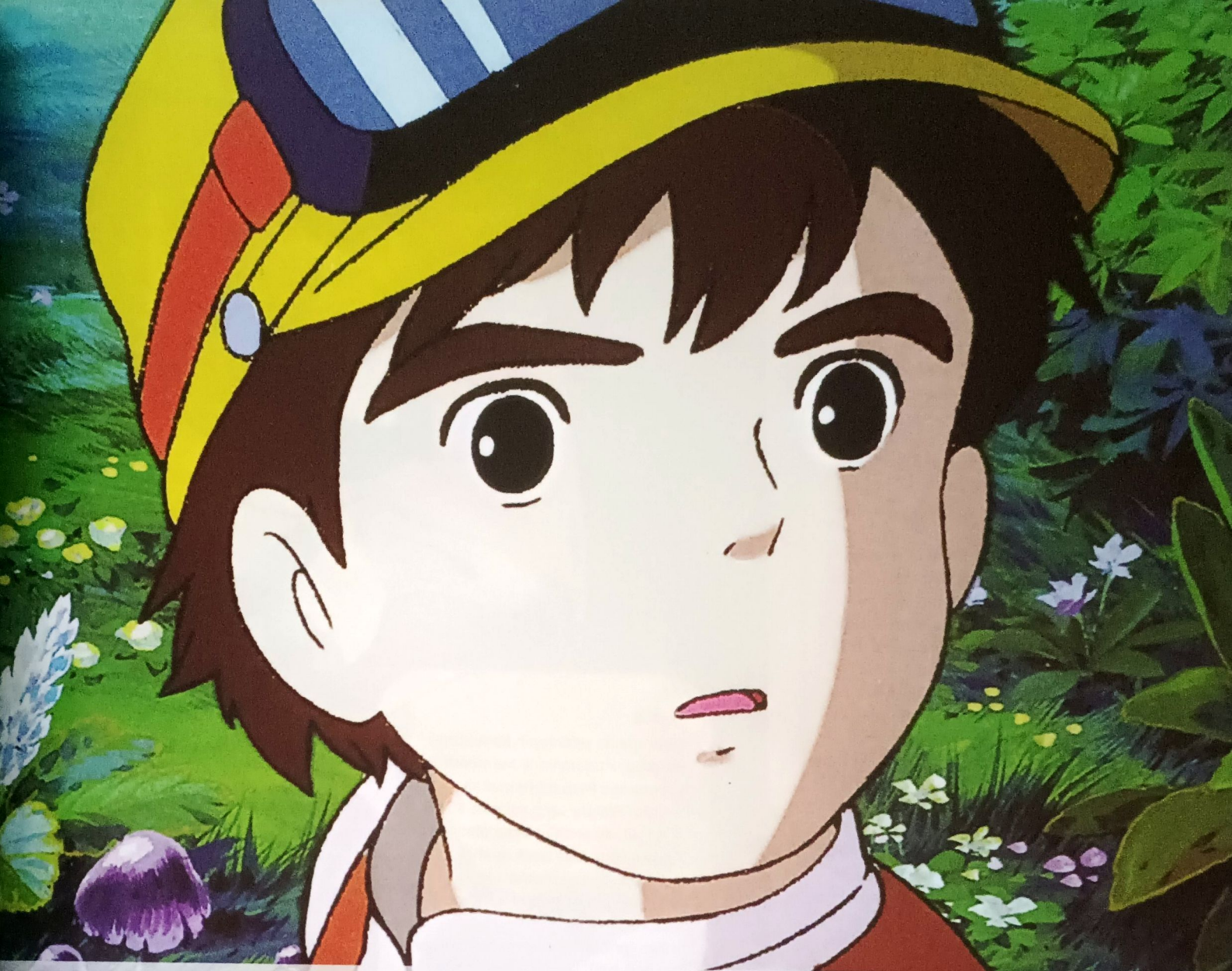
Rating: SU **Genre:** Fantasy, Science Fiction, Adventure, Romance, Drama
Format: Movie **Director & Screenplay:** Hayao Miyazaki **Original Story:** Hayao Miyazaki **Music:** Joe Hisaishi **Sound Director:** Shigeharu Shiba **Executive Producer:** Yasuyoshi Tokuma **Producer:** Isao Takahata **Theme Song:** "Sora kara Futtekita Shoujo" [OP], "Kimi wo Nosete" [ED] by Azumi Inoue **Production:** Studio Ghibli & Tokuma Shoten **Vintage:** July 1986

Studio Ghibli memang terkenal dengan karya-karyanya yang luar biasa. Simak saja *Sen to Chihiro no Kamikakushi* yang berhasil merebut piala Oscar untuk kategori *Best Animated Feature*, *Howl no Ugoku Shiro* yang mendapat *Excellence Prize* dalam Japan Media Arts Festival dan dinominasikan dalam 78th Academy Awards, *Gake no Ue no Ponyo* yang merebut 5 penghargaan dalam 8th Tokyo Anime Awards,

dll. Nah, dalam kesempatan ini marilah kita simak bersama sebuah film lawas yang merupakan karya pertama yang dirilis di bawah nama Studio Ghibli, *Tenkuu no Shiro Laputa* alias *Laputa: Castle in the Sky*. Movie rilisan tahun 1986 yang memenangkan *Animage Anime Grand Prix* ini naskahnya ditulis dan disutradarai oleh Hayao Miyazaki.

The reason the horizon shines is that somewhere it's hiding you.
The reason I long for the many lights is that you are there in one of them.

Di suatu malam berawan, kelompok perompak udara yang dipimpin oleh Dola, bersiap untuk menyergap sebuah kapal udara yang terbang pelan. Dengan sigap mereka berhasil menyeruak masuk dan membuat panik para penumpang. Dola ternyata mengincar kalung yang dipakai oleh salah satu penumpang kapal tersebut, Sheeta. Sheeta sendiri sebenarnya diculik oleh Muska, agen pemerintah yang menginginkan benda yang sama.



Memanfaatkan keributan tersebut, Sheeta melumpuhkan Muska dan mencoba melarikan diri melalui jendela. Malang, pegangannya terlepas dan dirinya jatuh. *Hikouseki*, batu biru liontin kalungnya tiba-tiba memancarkan cahaya dan tubuh yang jatuh bebas itu pun melayang turun ke bumi. Di bumi, **Pazu** melihat cahaya biru tersebut dan berusaha mendekat karena penasaran. Dia pun menyelamatkan Sheeta--yang diluar dugaan seringan kapas, dan membawanya pulang ke rumah.

Esoknya, setelah berterima kasih atas pertolongan Pazu, Sheeta tercengang melihat sebuah foto Laputa, sebuah kerajaan dalam legenda yang dipajang di rumah itu. Pazu mengatakan bahwa foto itu diambil oleh ayahnya yang secara kebetulan melihat Laputa ketika terjebak dalam badai. Sayangnya tak ada seorang pun yang memercayai cerita maupun foto tersebut. Maka, dengan pesawat yang dibangunnya, Pazu bertekad untuk menemukan Laputa. Tak ada waktu buat Sheeta bersantai di rumah Pazu, karena Dola berhasil menemukan jejaknya. Untung saja **Boss** Pazu dan keluarganya, juga para penduduk kota membantu Sheeta meloloskan diri dari kawanan Dola. Pazu dan Sheeta kabur

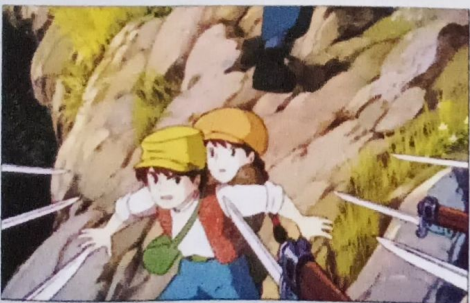
dengan menumpang kereta, sementara Dola mengejar dengan mobilnya. Aksi kejar-mengejar pun berlangsung seru, apalagi kubu pemerintah juga turut mengerahkan pasukan militer untuk menangkap Sheeta dan Pazu. Tembakan yang dilancarkan oleh pihak militer pun menghancurkan jembatan rel yang dilalui Sheeta dan Pazu, sehingga mereka berdua jatuh dari ketinggian. Namun, *Hikouseki* di kalung Sheeta tiba-tiba bersinar terang, Sheeta dan Pazu pun melayang pelan menuju sebuah lubang tambang yang dalam.

Father left me his burning desire. Mother gave me her eyes. The earth turns, hiding you. Shining eyes, twinkling lights.

Dalam tambang yang gelap itu, Sheeta dan Pazu berjumpa dengan **Pom Jii-san** yang memahami mineral dan batu-batuan. Dia menunjukkan bahwa bebatuan yang ada dalam tambang tersebut mampu bercahaya dalam gelap dan memperlihatkan apa yang terjadi bila pecahan batu yang mengandung *Hikouseki* terpapar udara. Menyadari bahwa liontin kalungnya berpendar bersama batu-batu lainnya, Sheeta menunjukkannya pada

Pom Jii-san. Pom Jii-san terkejut dan menyebut batu biru itu sebagai kristal, benda yang hanya bisa dibuat oleh para penduduk Laputa. Berkat *Hikouseki* itulah maka Laputa bisa terbang di atas langit. Berkat informasi dari Pom Jii-san, Sheeta dan Pazu menjadi yakin bahwa Laputa benar-benar ada. Setelah meninggalkan pertambangan, Sheeta memberi tahu nama aslinya pada Pazu, namun belum selesai bicara pasukan tentara datang menangkap mereka dan membawa keduanya ke benteng Tedis. Sementara Pazu dikebloskan ke penjara, Sheeta dikurung dalam sebuah ruangan. Muska lalu menunjukkan padanya sebuah robot prajurit yang sudah rusak. Robot yang jatuh dari langit itu merupakan bukti keberadaan Laputa, karena selain teknologi untuk menciptakannya tak ditemukan di mana pun di bumi ini, bagian dada robot itu memiliki emblem dengan lambang yang sama dengan yang terdapat pada liontin Sheeta. Muska pun meminta Sheeta mengaktifkan *Hikouseki* untuk menunjukkan jalan menuju Laputa. Merasa tak tahu apa-apa, Sheeta rela memberikan kalung tersebut asalkan dirinya dan Pazu dibebaskan. Muska kemudian mengancam Sheeta dengan mengatakan bahwa nasib Pazu berada di tangannya.

Sheeta yang terpaksa menyetujui tawaran Muska meminta Pazu pergi dan melupakan Laputa. Pazu terkejut mendengarnya namun dia tak bisa berbuat banyak. Setibanya di rumah, Pazu disambut oleh kelompok perompak Dola yang menjadikan tempat itu sebagai markas sementara. Setelah mendengar cerita Pazu, Dola berkata bahwa Sheeta tidak benar-benar mengusirnya pergi dan mengorbankan dirinya demi menyelamatkan Pazu. Dola juga mengatakan bahwa kemungkinan besar Sheeta akan dilenyapkan bila Muska telah mendapatkan apa yang diinginkannya. Pazu pun menyatakan tekad untuk bergabung dengan Dola agar dirinya bisa menyelamatkan Sheeta. Dola Setuju, dan mereka semua bergegas pergi menyelamatkan Sheeta. Tanpa disangka-sangka, benteng tersebut telah dipenuhi kobaran api. Ternyata, Sheeta tanpa sengaja melantunkan kalimat yang diajarkan oleh neneknya dulu, yang ternyata sebuah mantra. Kalung Sheeta bereaksi dan memancarkan cahaya terang, dan mengaktifkan kembali robot prajurit yang ditunjukkan Muska sebelumnya. Robot yang sedang mengamuk itu membantu Sheeta untuk meloloskan diri bersama Pazu dan Dola sebelum akhirnya hancur karena ditembaki. Meski tak ada Sheeta, Muska merasa cukup dengan *Hikouseki* yang kini ada ditangannya. Lontin itu terus menyorotkan cahaya menuju langit, yang dipercaya Muska sebagai arah dimana Laputa berada. Muska bersama Jenderal Mouro dan para prajurit segera bertolak dengan kapal induk Goliath menuju arah yang ditunjukkan. Tak mau kalah, Sheeta dan Pazu yang kini telah bergabung dengan Dola dkk pun bertolak dengan kapal Tiger Moth menuju kastil langit dalam legenda, Laputa. Siapakah yang akan lebih dahulu mencapai Laputa, Sheeta dkk atautkah Muska? Apakah sebenarnya yang terdapat di sana? Siapakah Muska sebenarnya, dan mengapa dirinya terobsesi dengan Laputa?



Dola

Dola adalah pemimpin komplotan perompak udara yang membantu Sheeta dan Pazu menemukan Laputa. Wanita yang usianya 50-an tahun ini dipanggil mama oleh para 3 putra yang juga anak buahnya. Meskipun sudah memasuki usia senja, Dola sangat gesit dan lincah saat menyerang musuh. Otaknya brilian, pribadinya keras, pemberani dan baik hati. Dola mengaku bahwa Sheeta mirip dengan dirinya saat masih muda dulu.

Seiyuu: Kotoe Hatsui

The earth turns, carrying you, carrying us both who'll surely meet.

Sheeta



Keturunan penguasa Laputa yang bernama asli Lucita Toelle Ur Laputa. Dahulu tinggal bersama kedua orangtua dan neneknya di lembah Gondoa.

Periang, lincah dan cenderung tomboi. Semasa kecil Sheeta sering diajari neneknya beberapa mantra, termasuk mantra penghancur. Kalung liontin yang dikenakannya merupakan pusaka keluarga yang biasanya disembunyikan dalam perapian dan hanya dikeluarkan saat pernikahan. Untuk memecahkan misteri *Hikouseki*, Sheeta memutuskan untuk pergi ke Laputa.

Seiyuu: Keiko Yokozawa

Muska



Komandan militer yang diberi tugas khusus oleh pemerintah untuk menangkap Sheeta dan merebut kalungnya. Pria necis berkacamata ini terkadang kelihatan baik padahal

sebenarnya hatinya busuk. Nama sesungguhnya adalah Romuska Palo Ur Laputa, yang berarti dirinya juga keturunan penguasa Laputa seperti Sheeta. Bedanya, Muska sangat tamak dan berambisi untuk menjadi raja Laputa untuk bisa menguasai dunia. Meski Muska membekali diri dengan notes yang berisi pengetahuan tentang Laputa namun cuma Sheeta yang memiliki liontin yang menjadi petunjuk dimana Laputa berada.

Seiyuu: Nou Terada

Pazu

Cowok yatim piatu yang tinggal sendirian di rumahnya yang terletak di tepi tebing. Dirinya bekerja di pertambangan perak. Mending ayahnya adalah seorang penerbang yang di sebuah hari berbadai tak sengaja melihat Laputa. Meski kejadian itu diabadikan dengan kamera, namun tak ada yang memercayainya. Karena itulah Pazu membangun pesawatnya sendiri untuk membuktikan bahwa ayahnya tak berbohong. Cowok yang baik hati, tegar dan bermata elang berpetualang dengan Sheeta untuk menemukan Laputa.

Seiyuu: Mayumi Tanaka

Jenderal Mouro



Jenderal pemimpin ekspedisi militer ke Laputa. Mouro mengincar harta kerajaan tersebut namun sayangnya dia dikhianati oleh Muska.

Seiyuu: Ichirou Nagai

Pom Jii-san



Pria tua kenalan Pazu yang menghabiskan hidupnya dengan tinggal dan berkeliling di gua bawah tanah. Dari mulutnya-lah Sheeta dan Pazu mengetahui

bahwa liontin kalung berwarna biru tersebut adalah Hikouseki. Pom Jii-san sangat paham mengenai mineral dan tahu bahwa bebatuan bisa bersuara.

Seiyuu: Fujio Tokita

Boss



Bos Pazu di tambang. Tubuhnya tinggi besar dan kuat berkelahi. Keluarganya terdiri atas istri dan seorang anak perempuan, Madge.

Seiyuu: Hiroshi Ito



OMAKE

Laputa

Laputa adalah nama lokasi fiktif yang ada dalam buku *Gulliver's Travels* karya Jonathan Swift. Buku tersebut menjadi sumber inspirasi bagi Hayao Miyazaki dalam menciptakan *Laputa: Castle in the Sky*. Di dalamnya, Laputa digambarkan sebagai pulau terbang atau batu karang dengan diameter 4,5 mil, dengan inti berupa *adamantine* yang digunakan untuk menggerakkan pulau tersebut. Konon para penduduknya merupakan kaum terpelajar yang sangat pandai dalam bidang matematika, astronomi, musik dan teknologi. Sebagai tambahan, dalam bahasa Spanyol kata *la puta* ternyata memiliki arti yang kurang sopan, maka dalam beberapa rilisan di luar Jepang judul film ini hanya *Castle in the Sky*.

Hikouseki

Hikouseki atau *Volucite* / *Levistone* / *Levitation Stone* / *Aetherium* [memiliki sebutan berbeda sesuai dengan penyedia *subtitle*] adalah sejumlah kecil mineral berwarna biru cerah yang terdapat dalam semua bebatuan yang ada di bumi dalam film ini. Kristal murni dari Hikouseki hanya bisa dibuat dengan pengetahuan yang dimiliki penghuni Laputa. Memiliki keistimewaan untuk menghilangkan gaya gravitasi bumi hingga tingkat tertentu dan membuat suatu objek melayang. Kristal ini juga mampu mempercepat pertumbuhan tanaman.

SCORE

STORY	★★★★★
CHARA DEV.	★★★★★
ANIMATION	★★★★★
MUSIC	★★★★★

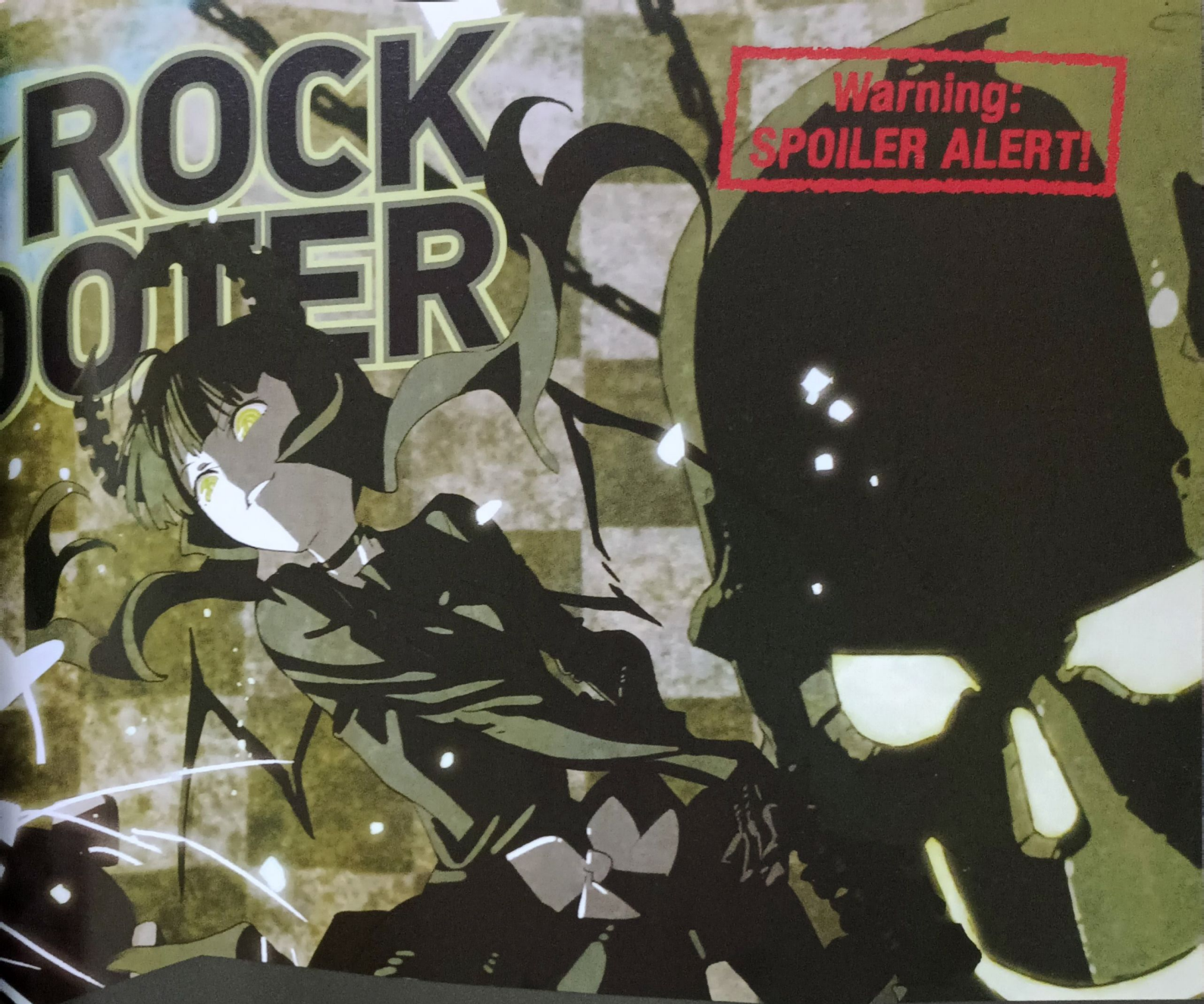
+ Jalan cerita original, visualisasi menarik.

- Durasi terlalu panjang untuk movie yang ditonton anak-anak.

Rating: 13+ Genre: Action,
Drama, Fantasy Format:
OVA Director: Shinobu
Yoshioka Original Work:
Huke Character Design:
Yuusuke Matsuo
Supervision: Yutaka
Yamamoto Music: Ryo
Theme Song: "Braveheart"
by THE GOMBAND (ED)
Animation Production:
Ordet Vintage: September
2010 Number of episode: 1

BLACK SH

Siapa yang menyangka, jika suatu karakter bisa begitu disukai oleh banyak orang hingga diadaptasi dalam bentuk animasi. Itulah yang terjadi pada **Black★Rock Shooter**, yang awalnya merupakan karakter hasil goresan **Huke**, salah satu anggota band **Supercell** dalam sebuah video musik dari lagu yang dinyanyikan **Miku Hatsune**, penyanyi digital *Vocaloid*. Berkat antusias para penggemarnya, kini studio Ordet telah memproduksi anime dalam bentuk OVA berjudul **Black★Rock Shooter**. Walau desain karakternya menyerupai *Vocaloid* Miku Hatsune, namun **Black★Rock Shooter** tidak ada hubungannya dan tidak menceritakan mengenai karakter *Vocaloid*. Dan karena anime ini murni merupakan proyek *fanservice* maka terdapat banyak misteri yang membuat para penggemarnya penasaran baik sebelum maupun setelah menontonnya. Bagaimana kisah dalam anime ini? Mari kita simak bersama!



**Embracing what little courage I have
The only way is to close my eyes and move ahead
Ah, even though I know it's reckless**

Seorang wanita tomboi bernama **Mato Kuroi** baru saja masuk SMP, dan pada hari pertamanya bersekolah, ia melihat seorang wanita bernama **Yomi Takanashi**, keluar dari mobil yang mengantarnya. Ketika upacara, Mato mengamati Yomi dan akhirnya ia mengajak berkenalan. Yomi yang terlihat sopan dan lembut, awalnya terkejut oleh sikap Mato, namun keduanya mulai akrab.

Selama ini, Mato tinggal di kotanya, sedangkan Yomi baru saja pindah ke kota itu. Yomi telah berkeliling dunia selama hidupnya, dan ia terakhir tinggal di Jerman. Karena itu, Yomi tidak pernah punya teman dan sangat sulit untuk berteman hingga ia bertemu dengan Mato. Mato mungkin bukan teman terbaik Yomi, tapi ia adalah teman satu-satunya.

Mato dan Yomi mulai menghabiskan waktu

bersama dalam kegiatan sehari-hari mereka. Mato senang bermain pergi ke suatu bukit di lingkungan rumahnya untuk melihat pemandangan kota yang indah, ia lalu menunjukkan tempat kesukaannya itu pada Yomi. Mato mulai saling berbagi untuk segala hal, seperti memberikan Yomi gantungan telepon genggam dengan motif bintang yang mirip dengan miliknya. Di sekolah, Mato bergabung dengan tim basket, dan Yomi menontonnya. Setelah melihat bagaimana Mato menikmati olahraga, Yomi lalu memutuskan bahwa ia akan bergabung dengan tim voli, dimana keduanya bisa saling menonton. Pada suatu hari, ketika Yomi sedang berlatih voli, ia melihat Mato mengalami cedera selama latihan dan ditolong oleh teman sekelasnya yang bernama **Yuu**. Mato kemudian memperkenalkan Yuu pada Yomi.

Mato yang lugu dan Yomi yang terlihat dewasa menghabiskan waktu mereka bersama dan persahabatan mereka pun semakin kuat.

Sementara itu, di dunia lain, **Black★Rock Shooter** bertempur melawan **Black★Gold Saw**, dan berakhir dengan kekalahan **Black★Rock Shooter**. Ia kemudian melanjutkan perjalanannya mendekati sebuah istana dan bertemu lawannya, **Dead Master**. Dead Master menafsirkan kedatangan **Black★Rock Shooter** sebagai sinyal untuk memulai pertempuran. Ia lalu menebaskan senjata berbentuk sabitnya ke arah **Black★Rock Shooter** dan memulai pertempuran. Sementara itu, tak jauh dari tempat mereka bertarung, ada sosok misterius yang menyaksikan pertarungan tersebut...

Even though I'm not sad My tears overflow Ah, why is it so warm?

Ketika Mato dan Yomi memasuki tahun kedua mereka di sekolah, mereka ditempatkan di kelas yang terpisah, sedangkan Mato berada di kelas yang sama dengan Yuu. Akibatnya, waktu yang mereka habiskan bersama menjadi berkurang. Mato kini menghabiskan lebih banyak waktu dengan Yuu daripada bersama Yomi.

Yomi mulai merasa sendirian, ia hanya bisa melihat dari jauh Mato dan Yuu yang sedang bermain. Yomi merasa cemburu karena satu-satunya teman yang ia miliki memberikan perhatiannya pada orang lain. Karena hal tersebut, Yomi lalu dirasuki oleh Dead Master dan dibawa pergi ke dunia lain.

Tak lama kemudian, Mato menyadari bahwa Yomi mulai tidak menjawab telepon dan SMS-nya, dan dalam waktu bersamaan Yomi menghilang dari sekolah. Mato yakin bahwa Yomi hanya menghindarinya. Namun, semua menjadi

jelasan ketika dua orang detektif datang ke rumahnya dan bertanya tentang Yomi yang menghilang baru-baru ini. Setelah beberapa hari mengkhawatirkan Yomi, pada suatu malam, Mato mendapat SMS dari Yomi, namun SMS itu ternyata kosong. Ia yakin bahwa ini adalah tanda dari Yomi. Mato lalu bergegas keluar dari rumahnya dan pergi ke bukit yang pernah ia tunjukkan pada Yomi. Di sana ia menemukan gantungan telepon genggam milik Yomi. Mato akhirnya menyadari betapa berartinya Yomi baginya. Tiba-tiba, muncul cahaya berwarna biru dari gantungan telepon genggam tersebut, hingga menerangi tempat sekitarnya dan membungkus Mato ke dalamnya. Sementara itu, Black★Rock Shooter yang bertarung melawan Dead Master jatuh ke dalam perangkap dan terikat dengan rantai. Dead Master pun bersiap untuk menyerangnya. Tapi, tiba-tiba Black★Rock Shooter berhasil memutuskan rantai

yang melilit tangannya dan berjalan ke arah Dead Master, yang serangannya kini tidak lagi mempan terhadapnya. Black★Rock Shooter sekali lagi mengulurkan tangannya pada Dead Master. Akan tetapi, Dead Master yang marah mulai melangkah mundur sehingga menyebabkan dirinya hampir terjatuh dari tepian jurang.

Black★Rock Shooter segera menangkap dan memeluknya. Tak dapat menerima kealahannya, Dead Master pun merontak-rontak lalu terjatuh meninggalkan tubuh Yomi dan menghilang. Mato membuka matanya dan menemukan dirinya berada di suatu tempat misterius, dan tak lama setelah Black★Rock Shooter muncul, ia menawarkan pada Mato untuk menyelamatkan Yomi. Mato menyatakan bahwa ia tak ingin menyelamatkan Yomi, ia hanya ingin Yomi kembali menjadi temannya.

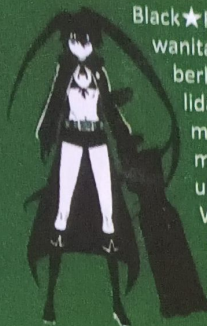
Beberapa waktu setelah kejadian itu, Mato dan Yomi berjalan pulang dari sekolah setelah latihan olahraga. Mato mengajak Yuu untuk ikut bersama, dan Yuu pun menerima ajakannya dengan ekspresi gelap di wajahnya...



Expendng all of the courage I have
I'll open my eyes and look forward
Ah, the world is shining so brightly

Characters

Black★Rock Shooter



Black★Rock Shooter adalah seorang wanita yang hidup di dunia yang berbeda dengan Mato. Ia memiliki lidah api berwarna biru yang muncul dari mata kirinya. Ia juga memiliki dua bekas luka di dekat ulu hati dan pinggangnya. Wanita yang tenang dan dapat menguasai diri ini tidak berbicara sama sekali sampai bertemu dengan "dirinya yang lain", yaitu Mato.

Black★Rock Shooter hanya berfokus pada hal yang paling penting yang harus ia lakukan saat ini. Ia bertempur dengan menggunakan ★Rock Cannon miliknya, sebuah senjata meriam yang mampu menembakkan 20 peluru per detik, dan juga sebuah pedang *katana* bernama *Black Blade*.
Seiyuu: Kana Hanazawa

Mato Kuroi



Pelajar kelas 1 SMP yang lugu ini sangat ramah dan penuh semangat, tapi ia sangat kikuk jika berada di sekitar orang-orang yang ia tidak kenal. Sebenarnya, Mato sangat sensitif dan lemah lembut, tapi akhirnya ia belajar untuk memperoleh keberanian. Banyak barang-barang miliknya, termasuk pakaian, gantungan telepon genggam, dan dekorasi kamarnya, memiliki motif bintang. Mato menyukai olahraga basket dan meskipun bertubuh pendek, Mato bermain basket dengan sangat baik, sehingga dijuluki "*First Year Ace*" oleh teman-teman klubnya. Mato tinggal bersama ibu dan adik laki-laknya yang bernama *Hiro*.

Seiyuu: Kana Hanazawa

Dead Master



Seorang wanita yang memiliki mata berwarna hijau dan di kepalanya terdapat sepasang tanduk panjang. Dead Master juga memiliki sepasang sayap di punggungnya. Dead Master suka pamer dan jahat. Walaupun terlihat tenang, Dead Master membuat suara mendesis ketika merasa gelisah. Dead Master mengambil alih tubuh Yomi ketika emosi wanita itu menjadi serupa dengannya. Dead Master bertempur dengan menggunakan pedang sabit besar yang disebut *Dead Scythe*, ia juga bisa menggunakan rantai. Ia didampingi oleh dua tengkorak dengan rongga bersinar yang disebut *Dead Skulls*, yang turut membantunya dalam pertempuran.

Seiyuu: Miyuki Sawashiro

Yomi Takanashi



Yomi adalah seorang wanita yang baik hati, berbicara dengan tenang, dan terlihat sangat dewasa untuk usianya. Namun, sebenarnya ia memiliki perasaan kesepian dan mudah cemburu yang cenderung ia pendam sendiri. Yomi berasal dari keluarga yang kaya yang tinggal selama beberapa waktu di Jerman sebelum pindah ke kota tempat Mato tinggal. Yomi dan Mato menjadi sahabat yang tak terpisahkan, meskipun

tutur kata dan cara berpikirnya jauh lebih pasif dibandingkan dengan Mato. Mato sering berkomentar tentang tinggi badan Yomi, tetapi sebenarnya Yomi memiliki "kebencian" terhadap tinggi badannya.

Seiyuu: Miyuki Sawashiro

Yuu



Teman sekelas Mato yang menjadi akrab dengannya ini adalah pelajar kelas 1 yang dipercepat menjadi kelas 2.

Tubuhnya yang pendek membuat Yuu tak bisa bermain basket sehingga ia hanya menjadi manajer dan bagian kesehatan di klub basket sekolah. Yuu yang penuh semangat dan ceria ini diam-diam memiliki sisi gelap. Ia juga sangat posesif terhadap Mato, bahkan mengatakan bahwa Mato tak perlu khawatir terhadap hilangnya Yomi.

Ketika Yomi menghilang, Yuu berusaha menghibur Mato, meskipun ia tampaknya lebih peduli tentang Mato daripada Yomi.

Seiyuu: Kana Asumi

SCORE

STORY ★★★★★

CHARA DEV. ★★★★★

ARTWORK ★★★★★

MUSIC ★★★★★

HUMOUR ★★★★★

+ Ceritanya cukup membuat penasaran dan bisa dikembangkan lebih jauh.

- Durasi terlalu singkat dan banyak karakter yang kurang mendapat penjelasan.



THE ADVENTURES OF CLUTCH POWERS

Clutch Powers, seorang penjelajah terkenal di dunia LEGO baru saja kembali dari petualangan terakhirnya di sebuah pertambangan, menyelesaikan tugasnya yaitu mengambil kristal energi yang merupakan sumber energi untuk digunakan di kota LEGO. Sekembalinya dari sana, ternyata tugas lain dari **Kjeld Playwell** yang merupakan atasan Clutch telah menunggunya. Tetapi kali ini Clutch tidak bekerja seorang diri seperti biasa. Ia mendapat bantuan dari tiga orang ahli yaitu **Brick Masterson** seorang spesialis senjata, **Peg Mooring** ahli biologi dan **Bernie Von Beam** yang merupakan seorang insinyur paling ahli milik Tim LEGO. Tugas mereka selanjutnya sebagai sebuah tim adalah menyelidiki kaburnya tiga tawanan paling berbahaya dari planet X-4 atau yang lebih dikenal dengan sebutan Planet Penjara. Sesampainya di sana, mereka

melihat bahwa keadaan penjara telah porak poranda, dan Komandan Jaga terkurung dalam salah satu sel. Mereka juga diserang oleh tiga sosok misterius, yang akhirnya mengambil pesawat luar angkasa milik Clutch dan timnya untuk melarikan diri. Sambil bertengkar dan saling menyalahkan, keempat anggota tim tersebut berusaha membuat sebuah pesawat baru dari barang-barang yang ada di penjara, yang berakhir dengan kegagalan. Akhirnya Clutch membuat sendiri sebuah pesawat dan mereka berempat pun meninggalkan Pulau Penjara. Dari info yang diberikan oleh Kjeld, diketahui bahwa yang memimpin pelarian para tawanan dari penjara itu adalah seorang penjahat bernama **Mallock The Malign**, seorang penjahat jahat dari Ashlar, sebuah dunia jaman pertengahan yang terbentuk dari kekuatan dan sihir.

Mallock pernah dikalahkan oleh **Raja Revet** dengan menggunakan Pedang Emas, namun kekalahan Mallock dibayar mahal dengan hilangnya nyawa Raja Revet. Kini satu-satunya harapan berada di tangan **Pangeran Varen**, putra dari Raja Revet. Namun ia masih muda dan tidak berpengalaman, dan karenanya ia masih membutuhkan panduan. Tugas Clutch dan timnya adalah menemukan Pangeran Varen dan membantunya menangkap kembali Mallock yang kini kembali ke Ashlar dan bergabung dengan pasukan tengkoraknya untuk sekali lagi menguasai Ashlar. Mereka pun bergegas menuju Ashlar dan mulai mencari keberadaan Pangeran Varen. Sementara itu, ternyata Mallock pun belum menemukan Pangeran Varen karena letak istananya yang tersembunyi. Clutch dan ketiga anggota timnya mulai membagi tugas, Bernie dan Brick membuat kendaraan dan senjata, Peg menelusuri sebuah jejak misterius dan Clutch sendiri mencari Pangeran Varen. Di tengah perjalanan Clutch bertemu dengan **Hogar The Troll** yang ternyata adalah pelindung Pangeran Varen. Clutch dibawa oleh Hogar menuju istana milik Raja Revet yang tersembunyi di tengah hutan, dan di sana ia akhirnya bertemu dengan Pangeran Varen dan melihat Pedang Emas yang menjadi satu-satunya senjata yang dapat mengalahkan Mallock. Tetapi Pangeran Varen berkata bahwa ia tidak membutuhkan bantuan Clutch karena ia telah memiliki pasukan. Di lain tempat, Brick, Peg dan Bernie pun berkenalan dengan **Lofar The Dwarf** yang bersedia membantu mereka mengalahkan Mallock. Dengan bantuan Pangeran Varen dan pasukannya yang akhirnya bersedia membantu Clutch, mereka semua melakukan penyerangan ke kastil Mallock. Pangeran Varen dan Clutch berhasil menerobos ke dalam kastil dan berhadapan dengan Mallock. Namun Mallock berhasil memperdaya Clutch dengan membuat ilusi tentang ayah Clutch yang telah lama hilang, sehingga konsentrasi Clutch menjadi buyar dan mereka berdua berhasil dikalahkan serta dimasukkan ke dalam kurungan. Apakah Mallock dengan pasukan tengkoraknya dapat mereka kalahkan?



Special Quiz LEGO

Dapatkan 5 buah VCD LEGO untuk 5 orang pemenang persembahan Vision Home Entertainment. Jawab pertanyaan berikut:

Siapakah penjelajah terkenal di dunia LEGO?

Kirim jawaban di sehelai kartu pos disertai kupon special quiz Lego yang terdapat di rubrik Monster Quiz ke Redaksi Animonster paling lambat tanggal 20 Januari 2010.

Setelah berhasil mencapai angka penjualan keseluruhan di Jepang sebanyak 200 juta kopi, manga **One Piece** karya Eiichiro Oda kembali menorehkan rekor. Jilid ke-60 manga ini berhasil meraih angka penjualan sebanyak 2 juta kopi dalam 4 hari. Ini pertama kali terjadi dalam sejarah *chart manga* Oricon. Bersamaan dengan jilid ke-60 ini diluncurkan pula *official fanbook One Piece Green -Secret Pieces-* yang sudah terjual sebanyak 450 ribu kopi.



Direktur Studio Ghibli, Koji Hoshino mengemukakan bahwa studio tersebut akan kembali berkarya. Judul anime ini rencananya akan diumumkan secara resmi kepada publik pada 15 Desember 2010 mendatang. Belum diketahui pula siapa yang akan menyutradarai film ini nantinya.

Penerbit Shueisha akan merilis sebuah majalah baru yang diberi nama **Super Strong Jump** alias Saikyuu Jump. Majalah yang dibuat untuk pangsa pasar anak-anak ini rencananya diluncurkan pada 3 Desember 2010. Majalah ini akan memuat *spin off* dari 4 manga populer yang diserialisasikan dalam Weekly Shounen Jump, yaitu: *Naruto*, *One Piece*, *Katekyo Hitman Reborn* dan *Toriko*. Tiga judul lainnya diambil dari majalah V Jump dan tiga sisanya adalah *original manga* dari Saikyuu Jump.



Karena terlalu mirip dengan karakter Miffi [Nintje] ciptaan Dick Bruna, pengadilan di Amsterdam meminta Sanrio untuk menghentikan penjualan *merchandise* yang berkaitan dengan **Kathy** di 3 negara Eropa: Belgia, Belanda dan Luxembourg. Bila Sanrio tak mematuhi, maka pengadilan mewajibkan Sanrio membayar 20 ribu Euro perhari pada Mercis, perusahaan yang memegang hak cipta Bruna. Sebagai informasi, Kathy adalah teman Hello Kitty yang turut muncul dalam serial anime *Hello Kitty and Friends*.

Pencipta Minky Momo dan penulis naskah *Pokemon*, Takeshi Shudo dikabarkan meninggal dunia dalam usia 61 tahun pada akhir Oktober 2010. Sebelumnya Shudo dilarikan ke rumah sakit karena tak sadarkan diri di stasiun kereta Kota Nara. Pihak rumah sakit mengatakan bahwa almarhum menderita *subarachnoid hemorrhage* di kepalanya.



Studio anime MADHOUSE secara resmi mengumumkan pada 12 November 2010 bahwa mereka akan melanjutkan produksi **Yume-Miru Kikai**, film karya mendiag sutradara Satoshi Kon [*Perfect Blue*, *Millenium Actress*] yang belum selesai. Hal ini sesuai janji pendiri MADHOUSE, Masao Maruyama, kepada almarhum untuk melanjutkankannya apapun yang terjadi. Beberapa staf yang terlibat dalam proyek ini antara: Iain Yoshimi Itazu [*acting director*], Toshiyuki Inoue [*animation director*] dan Susumu Hirasawa [*music*].

Jilid ke-8 serial *light novel* **Kore wa Zombie Desu Ka?** karya Shinichi Kimura akan dirilis dengan dibendel dengan DVD anime *original* pada 3 Juni tahun depan. Pembuatan edisi spesial dengan kotak dan sampul eksklusif ini dimaksudkan untuk merayakan diadaptasinya *light novel* ini menjadi *TV series*. Nah, DVD yang dibendel ini nantinya akan berisi episode berdurasi 24 menit yang tak ditayangkan di TV.



Shogakukan Creative dikabarkan akan menerbitkan **Tezuka Osamu Sousaku Note to Shoki Sakuhin-Shu**, kumpulan catatan berisi konsep dan karya awal **Osamu Tezuka** pada 24 Desember 2010, di Jepang. Empat-lima tahun pasca berpulangnya Tezuka-sensei tahun 1989, 75 buku dengan tulisan tangan ditemukan di rumahnya, di Tokyo. Dalam buku-buku tersebut terdapat konsep awal cerita, *draft* dialog dan sketsa awal untuk *manga-manga* yang dibuat antara 1948-1959.



Weekly Oricon Chart Manga [~November 15, 2010]

1. One Piece 60 - 2.094.123
2. NARUTO - 819.243
3. ONE PIECE GREEN SECRET PIECES - 452.662
4. Nurarihyon no Mago 13 - 175.934
5. Shin Tennis no Oujisama 4 - 151.966
6. Garasu no Kamen 46 - 142.766
7. WORST 25 - 124.886
8. STEEL BALL RUN 22 - 123.600
9. Beelzebub 8 - 85.200
10. Medaka Box 7 - 82.789

Weekly Oricon Chart Anime [1 November 2010 - 7 November 2010]

1. One Piece - 10.5%
2. Meitantei Conan - 9.7%
3. Dragon Ball Kai - 9.3%
4. Pocket Monster Best Wishes - 6.1%
5. Shin Sanjushichi - 5.4%
6. NARUTO Shippuuden - 5%
7. Metal Fight Beyblade: Baku - 5%
8. Anime Osaru no George - 4.7%
9. Tamagotchil - 3.9%
10. Anime Major 6 - 3.4%

Anime

<http://animplus.blogspot.com>
www.animplus.cjb.net

VCD-DivX:

Anime Tokusatsu Dorama TV Show

Manga-Scan

MP3:

R OST Anime J-Pop/Rock

untuk pembelian/pemesanan:
silakan kunjungi website atau blog animplus
untuk mendapatkan list & cara pemesanannya
atau sms ke 08122018228

ASHINE

One Stop Anime
Anime Tokusatsu Anime & Galge Games
Weekly Update !!
<http://shin-4anime.blogspot.com/>
(022-70477498)

SPACE FOR RENT

SPACE FOR RENT

SPACE FOR RENT

SPACE FOR RENT

SPACE FOR RENT

SPACE FOR RENT

SPACE FOR RENT

SPACE FOR RENT

SPACE FOR RENT

SPACE FOR RENT

SPACE FOR RENT

SPACE FOR RENT

NURY: 08178781303

Mirai Nikki

Rating: 15+ **Genre:** Romance, Science Fiction, Supernatural **Format:** Manga **Author:** Sakae Esuno **Vintage:** July 2006 **Serialization:** Shonen Ace **Publisher:** Kadokawa Shoten **Release:** 10 volumes [on going]

Menulis *diary* merupakan kegiatan yang menyenangkan sekaligus dapat menyalurkan emosi dan mencurahkan ide-ide dalam bentuk tulisan. Tapi apa jadinya jika *diary* yang kita tulis dapat meramalkan kejadian di masa depan? Tema tersebut diangkat dalam *manga* berjudul **Mirai Nikki** yang diciptakan oleh **Sakae Esuno**.

This diary will record everything about the coming 90 days

Yukiteru Amano adalah seorang pelajar kelas 2 SMP di kota Sakurami yang memiliki masalah dalam bergaul. Yukiteru sangat pemalu dan tidak bergaul dengan murid-murid lain di sekolahnya, sehingga murid-murid lain mengira ia suka menyendiri, padahal sebenarnya ia sangat kesepian. Yukiteru menganggap dirinya hanya sebagai pengamat dan menghabiskan seluruh waktunya menuliskan semua yang terjadi dan ia lihat di sekitarnya dalam buku harian di telepon selulernya. Tersiksa oleh kesepian, ketika sendirian di kamarnya, Yukiteru mulai membayangkan hal-hal aneh seperti berbicara dengan dua teman khayalannya. Salah satunya adalah **Deus ex Machina**, dewa ruang dan waktu yang mengendalikan alam semesta.

Teman Yukiteru lainnya adalah **Muru Muru**, pelayan Deus yang terlihat seperti seorang gadis kecil.

Melihat keadaan Yukiteru yang menyedihkan, pada suatu hari, Deus merencanakan suatu permainan yang menurutnya menarik. Deus menggunakan kekuatannya untuk mengubah telepon seluler Yukiteru menjadi buku harian masa depan [*Future Diary*] yang mencatat

berbagai peristiwa yang akan terjadi dalam waktu 90 hari ke depan, sehingga Yukiteru akan mengetahui segala sesuatu yang akan terjadi di sekelilingnya terlebih dahulu. Akibat keajaiban yang diterimanya, Yukiteru bisa lulus ujian, menghindari pemukulan dari murid-murid lain yang menindasnya, dan berbagai kejadian lainnya. Setelah Yukiteru menjalani beberapa hari untuk menikmati kekuatan barunya itu, sisi gelap dari permainan Deus mulai muncul. Suatu pagi, Yukiteru yang sedang menyaksikan berita di televisi menyadari bahwa catatan dalam *Future Diary*-nya ternyata memang benar-benar berasal dari masa depan. Menurut apa yang dikatakan *Future Diary* dalam telepon selulernya, dalam waktu dekat Yukiteru akan tewas dibunuh oleh seorang



pembunuh berantai di lingkungan sekolahnya. Mulai saat itu Yukiteru segera menyadari bahwa Deus benar-benar nyata dan bukan sekedar khayalannya belaka. Yukiteru pun ketakutan dan satu-satunya cara untuk lolos dari kejaran pembunuh berantai itu adalah dengan mengubah masa depannya.

Yukiteru kemudian bertemu dengan pemilik *Future Diary* yang lain bernama **Yuno Gasai**, seorang cewek teman sekelasnya yang ternyata sangat terobsesi padanya. Yuno telah naksir Yukiteru selama beberapa waktu, dan karena obsesinya terhadap Yukiteru, maka *Future Diary* Yuno hanya berisi seputar kegiatan Yukiteru di masa mendatang.

Melalui *Future Diary* ini, Yukiteru kemudian terpaksa untuk berpartisipasi dalam permainan hidup dan mati yang melibatkan 11 pemilik *Future Diary* lain, yang semuanya juga menggunakan buku harian mereka untuk saling menemukan satu sama lain dan menghancurkan buku harian lawan mereka, yang mengakibatkan kematian pemiliknya. Siapa pun yang mampu bertahan paling akhir, maka pemenangnya akan menjadi penerus Deus sebagai dewa ruang dan waktu.

When the day has passed, it will be replaced by the next day's future

Para pemilik *Future Diary* tidak hanya berbeda satu sama lainnya, tetapi mereka juga memiliki tujuannya masing-masing. Beberapa diantaranya mengaku sebagai pelindung Yukiteru, sedangkan beberapa lainnya malah ingin membunuh Yukiteru. Yuno pun berjanji bahwa ia akan jadi pelindungnya. Yukiteru tidak memiliki pilihan selain bekerja sama dengannya, meskipun ia merasa obsesi Yuno pada dirinya agak menyeramkan. Setelah diselidiki, ternyata pembunuh berantai di sekolah Yukiteru itu adalah seorang guru bernama **Takao Hiyama**, yang juga merupakan pemilik *Future Diary*. Takao segera memburu Yukiteru, sedangkan Yuno berusaha menghalanginya. Satu-satunya cara untuk mengalahkan pemilik *Future Diary* adalah dengan membunuhnya secara langsung, atau bisa juga dengan menghancurkan *Future Diary*-nya. Setelah kejar-kejaran dan bertarung, Yukiteru yang selalu membawa *dart* kesukaannya kemudian melemparkan *dart*-nya ke arah telepon seluler Takao. Dalam sekejap, tubuh Takao pun lenyap. Namun rupanya pertarungan belum berhenti, karena cewek bernama **Minene**

Uryu yang menyamar menjadi salah seorang murid SMP Sakurami, juga turut memburu Yukiteru. Minene lalu meledakkan gedung sekolah dan mengancam Yukiteru untuk menyerahkan diri, jika tidak, ia akan meledakkan ruangan berisi para murid lain. Polisi pun berdatangan dan segera mengepung sekolah Yukiteru.

Akan tetapi, ternyata Minene mengincar pemilik *Future Diary* lain, yaitu seorang polisi bernama **Keigo Kurusu**. Ia memanfaatkan Yukiteru agar Keigo datang dan menyerahkan diri. Polisi sendiri tak bisa bertindak jauh karena Keigo mengatakan bahwa Minene memasang bom yang dililitkan di jantungnya dan akan meledak jika jantungnya berhenti berdetak.

Yukiteru lalu berbuat nekat dengan berlari menghampiri Minene melewati ladang ranjau di lapangan sekolah yang dipasang Minene. Sadar karena ia tak bisa melenyapkan Minene, Yukiteru lalu menusuk mata Minene dengan *dart*-nya. Minene yang terluka lalu berhasil melarikan diri. Yukiteru, Yuno, dan Keigo lalu bekerja sama untuk mencegah pertempuran para pemilik *Future Diary* lain agar tidak membunuh banyak orang tak bersalah.

Tetapi Yukiteru lalu menemukan sebuah rahasia gelap tentang Yuno. Ketika bertandang ke rumah Yuno, secara tak sengaja Yuki masuk ke dalam ruangan rahasia yang dipenuhi mayat. Apakah Yukiteru masih bisa memercayai Yuno? Ketika satu persatu pemilik *Future Diary* lain mulai bermunculan dengan ambisi mereka masing-masing, mampukah Yukiteru mengungkap siapa yang menjadi temannya dan siapa lawannya? Meskipun Yuno berhasil bertahan hingga akhir permainan, bagaimana pilihan yang diambil Yukiteru?



The person who writes the future diary should be none other than myself

Characters

Yukiteru Amano



Karakter utama dalam cerita ini yang sejak orangtuanya bercerai, diurus oleh ibunya yang giat bekerja dan jarang pulang. Yukiteru

merupakan pemilik *Future Diary* nomor 1. Prediksi dari *Future Diary*-nya yang dinamakan *No Difference Diary*, kadang menunjukkan keajaiban di luar dugaan, sehingga Yukiteru sering menjadi target utama dari pemilik *Future Diary* lainnya. Sebenarnya Yukiteru tidak tertarik dengan posisi dewa pengganti Deus, tujuannya hanyalah untuk bertahan hidup. Cowok yang pendiam dan berkepribadian pemalu ini awalnya takut terluka dan sering meneteskan air mata, namun lama-kelamaan ia semakin menunjukkan keberaniannya secara langsung untuk bersaing dengan pemilik *Future Diary* lainnya. Yukiteru tidak memiliki keraguan terhadap orang lain, sehingga ia kadang tertipu oleh pemilik *Future Diary* lain. Yukiteru hobi bermain *dart* dan memiliki kemampuan melempar *dart* secara akurat, yang sering digunakannya dalam pertempuran melawan pemilik *Future Diary* lainnya. Mulanya, Yukiteru merasa suka pada perhatian yang diberikan oleh Yuno, tapi setelah ia menemukan berbagai keanehan pada cewek itu, Yukiteru mulai mencurigainya.

Yuno Gasai



Cewek cantik yang sekelas dengan Yuki. Yuno memanggil Yukiteru dengan panggilan **Yukki**. Walau ia cantik dan pandai sehingga disukai

banyak orang, diam-diam Yuno sebenarnya jatuh cinta dan terobsesi pada Yukiteru. Yuno merupakan pemilik *Future Diary* nomor 2 bernama *Yukiteru Diary*, yang mencatat keadaan dan tindakan Yukiteru selama 10 menit ke depan. Sama seperti Yukiteru, Yuno juga tidak tertarik untuk memenangkan permainan Deus, ia hanya ingin bersama Yukiteru dan melindunginya. Yuno selalu mengambil tindakan tanpa ragu-ragu dan mengorbankan segalanya untuk Yukiteru, bahkan jika harus membunuh seseorang. Jika ada cewek lain yang mendekati Yukiteru, maka ia anggap sebagai musuh. Untuk semakin dekat dengan Yukiteru, Yuno yang pandai memasak



berusaha untuk mengenal dan mengakrabkan diri dengan ibu Yukiteru. Bahkan ibu Yukiteru sendiri menganggapnya sebagai calon istri yang cocok untuk Yukiteru. Yuno tinggal di rumah yang tak terurus, dan ketika Yukiteru menanyakan orangtuanya, Yuno berkata bahwa mereka sedang bepergian ke luar negeri. Di luar keanehannya, Yuno merupakan pasangan bertarung Yukiteru yang serasi ketika melawan pemilik *Future Diary* lainnya.

Keigo Kurusu



Seorang polisi yang mulanya mengejar tersangka kasus pembunuh berantai di lingkungan SMP Sakurami. Keigo merupakan pemilik *Future Diary* nomor 4 bernama *Investigation Diary*, yang memiliki kemampuan untuk mencatat keadaan di masa depan menyangkut penyelidikannya sehingga ia bisa mengetahui terlebih dahulu penyebab kejadiannya. Karena karakteristik *Diary*-nya yang unik itu, meskipun wilayah yurisdiksinya sebagai polisi terbatas hanya di kota Sakurami, namun kemampuannya memperoleh informasi mengenai pemilik *Future Diary* lain yang diperolehnya tak



terbatas. Berbeda dengan para pemilik *Future Diary* lainnya, Keigo tidak menunjukkan minat untuk memenangkan permainan. Ia dipilih oleh Deus untuk menghentikan pembunuhan yang akan terjadi serta mengimbangi para penjahat dan maniak yang juga turut serta dalam permainan. Keigo berusaha merekrut beberapa pemilik *Future Diary* lain untuk bekerja sama dengannya. Ia memiliki seorang istri dan seorang anak laki-laki yang sakit kritis dan hanya memiliki harapan hidup tiga bulan.

Minene Uryu



Minene adalah seorang teroris ahli bom yang melancarkan serangannya terhadap orang-orang yang berkaitan dengan lembaga keagamaan. Sewaktu berumur 8 tahun, Minene kehilangan orangtuanya yang terjebak dalam konflik agama ketika melakukan perjalanan



di Timur Tengah. Sejak itu, ia membenci "Dewa" dan mengikuti permainan Deus untuk dan membunuh Deus. Meskipun ia tak mengenal belas kasihan untuk mencapai tujuannya, tapi Minene kadang-kadang memiliki sisi feminin. Cewek berumur 18 tahun ini berpindah-pindah dari Timur Tengah untuk melarikan diri dan sekarang bersembunyi dalam kota Sakurami. *Future Diary*-nya yang bernomor 9 bernama *Escape Diary*, mampu mencatat tindakan dan jalan keluar terbaik yang bisa ia tempuh untuk melarikan diri setiap kali ia menghadapi situasi yang mengerikan. Minene juga mampu mengorbankan bagian tubuhnya demi bertahan hidup.

Deus Ex Machina



Dewa ruang dan waktu yang memiliki wujud sangat besar dan wajahnya menyerupai topeng. Ia seharusnya adalah teman khayalan

Yukiteru, tapi sebagai dewa ia bisa hidup dalam khayalan siapa saja. Deus seringkali menggelar permainan untuk memotivasi dunia, dan permainannya kali ini adalah kelangsungan hidup para pemilik *Future Diary*. Meskipun menjadi dewa, umur Deus akan segera berakhir, sehingga harus ada penggantinya. Itulah sebabnya ia memberikan buku harian masa depan untuk 12 kandidat dan menempatkan mereka dalam permainan hidup dan mati. Karena Yukiteru mampu membuat keajaiban, Deus sepertinya bertaruh dan mendukung Yukiteru sebagai penggantinya diantara semua kandidat.

Muru Muru



Pelayan Deus yang menjagokan Yuno dan bertaruh padanya untuk memenangkan permainan. Gadis mungil yang seharusnya berada dalam khayalan Yukiteru ini juga memiliki keberadaan yang nyata. Makanan pokok

kesukaannya adalah jagung dan kue ketan. Untuk memajukan waktu permainan, Muru Muru kadang mengabaikan dan mengkhianati perintah Deus. Meski demikian, ia memiliki jalan yang sama dengan Deus dan menyimpan banyak misteri. Muru Muru memiliki sifat suka bermain-main dan acuh tak acuh terhadap Deus meskipun Deus memperingatkannya.

SCORE

STORY	★★★★★
CHARA DEV.	★★★★★
ARTWORK	★★★★★
HUMOUR	★★★★★

-  Tema cerita cukup berbeda dan berbagai karakter yang ditampilkan pun cukup unik.
-  Alur cerita bergerak terlalu cepat serta ada beberapa adegan sadis dan *nudity*.

Rating: 13+ **Genre:** Magic, Adventure **Format:** Manga **Author:** Shinobu Ohtaka
Vintage: December 2009 **Serialization:** Weekly Shonen Sunday **Publisher:** Shogakukan **Release:** 6 volumes [on going]

Berlatar tempat di sebuah dunia antah berantah yang terdiri dari padang pasir, dimana manusia mengembara dari satu oase ke oase lainnya untuk berdagang. Tempat dimana gerombolan penyamun dapat beraksi dengan leluasa, tempat dimana jin akan mengabulkan permohonan, negeri seribu satu malam!

The Story of Aladdin

Leila marah bukan kepalang saat melihat semangka dagangannya dalam karavan hampir habis karena dimakan oleh seorang pencuri cilik. Anak yang tampannya agak *blo'on* dan polos tersebut mengaku bernama Aladdin, seorang pengembara. Sebagai akibat atas perbuatannya, Aladdin diganjar dengan pekerjaan tanpa bayaran selama 3 hari.

Aladdin benar-benar polos. Dia bahkan tak tahu apa itu bazaar, dan bagaimana orang-orang datang berkumpul di suatu oase dan bagaimana para perompak beroperasi. Tapi, Aladdin mengatakan bahwa dirinya mengembara bersama sahabatnya untuk mencari harta, terutama alat musik atau lampu yang terbuat dari metal. Hal tersebut dilakukannya untuk membantu sang sahabat yang sedang mencari "suatu

benda". Aladdin pun mengenalkan sahabatnya itu pada Leila dan Sasha, sebuah seruling logam yang disebutnya *Hugo-kun*. Saat ditiup, dari dalam seruling tersebut muncullah sepasang lengan berotot yang dengan secepat kilat menyabet tiga butir semangka yang ada dalam pelukan Leila. Sontak orang-orang yang melihatnya menjerit ketakutan. Leila sendiri terduduk lemas karena tak menyangka Aladdin "memelihara" monster ganas dalam seruling tersebut. Keesokan harinya rombongan karavan milik ayah Sasha meminta pendapat Leila untuk memilih rute perjalanan yang akan mereka tempuh. Saat itulah muncul dua penyamun yang mengatakan bahwa cewek itu sebenarnya adalah penyusup, dengan modus pura-pura kelaparan dan setelah

mendapat kepercayaan dia akan mengarahkan karavan ke rute dimana kawanan penyamun telah menunggu. Dalam sekejap semua berpaling dan meninggalkan Leila, termasuk Sasha yang sebelumnya bersahabat baik dengan Leila. Aladdin yang tahu kesungguhan hati Leila memutuskan untuk membantunya menyelamatkan Sasha dan rombongan dari jebakan penyamun yang sesungguhnya...

The Story of Aladdin and Alibaba

Aladdin melanjutkan perjalanan ke kota berikutnya dengan kereta unta. Secara tak sengaja dirinya menimbulkan amarah Bourdell seorang juragan anggur kaya raya. Alibaba, sais kereta unta tersebut meminta Aladdin menjaga kelakuannya. Dia sendiri terpaksa harus bermanis mulut di depan juragan anggur itu demi membayar hutang. Padahal kalau boleh memilih, Alibaba lebih suka menjadi penjelajah *Dungeon* untuk mendapatkan harta atau barang bertuah. Di tengah perjalanan, kereta mereka terguling karena jerat sulur *desert hyacinth*, bunga pemangsa manusia. Saat memindahkan tong-tong anggur dari dalam kereta, seorang anak kecil tersenggol oleh Bourdell dan jatuh tepat ke mulut bunga tersebut. Kesal karena Bourdell lebih sibuk menyelamatkan tong anggurnya dibanding



Magi - Labyrinth of Magic

jiwa manusia, Alibaba memukulnya dan menyelamatkan anak itu sendiri. Namun, anggur yang diumpangkannya hanya membuat bunga itu tidur sejenak. Melihat Alibaba kerepotan menghadapi *desert hyacinth*, Aladdin pun membuka serbannya dan menaikinya. Serban itu pun terbang membawa Aladdin dan seluruh tong anggur milik Bourdell untuk menolong Alibaba...

Aladdin, Alibaba and... Morgiana

Mereka semua selamat, namun pemilik karavan meminta ganti rugi atas tong-tong anggur tersebut atau Alibaba akan dijadikan budak. Alibaba yang telah melihat wujud Hugo, mengatakan dengan yakin bahwa

dirinya akan menjadi penjelajah *Dungeon* untuk membayar hutang. Sasaran pertama mereka adalah *Dungeon* no.7, Amon yang terletak di Qishan, tak jauh dari rumah Alibaba. Saat sedang membeli senjata, Alibaba menabrak seorang budak hingga terjatuh. Budak perempuan itu merasa malu karena kakinya memakai belunggu. Aladdin menghampirinya dan menghancurkan belunggu tersebut dengan tiupan serulingnya. Aladdin tak tahu bahwa perbuatannya itu termasuk kejahatan serius. Bourdell muncul lagi dan keributan itu berbuntut panjang sampai Aladdin dan Alibaba harus melarikan diri hingga ke *Dungeon* no.7.

Mereka masuk dengan selamat dan mulai mencari jalan menuju tempat penyimpanan harta. Pada akhirnya mereka berhasil menemukan sebuah ruangan yang penuh dengan telur-telur berwarna indah, yang ternyata adalah... telur monster! Parahnya, monster jenis Slime itu memiliki kemampuan untuk meniru wujud makhluk yang dilihatnya juga menggabungkan diri menjadi besar. Untuk melawan makhluk tersebut, Hugo mengeluarkan kekuatan besar, namun sebagai akibatnya Aladdin mengalami kelelahan fisik yang luar biasa dan terlelap.



Saat sedang berjaga datanglah Jamil, penguasa Qishan yang lalim datang bersama pengikutnya,

Goltas dan Morgiana, budak perempuan yang rantainya diputuskan oleh Aladdin. Tanpa memedulikan Alibaba yang ketakutan, Jamil langsung berlutut di depan Aladdin yang dipanggilnya **Magi**. Jamil menyuruh Goltas untuk mengangkat Aladdin dan berlalu dari tempat itu. Alibaba dibolehkan ikut, namun dia harus berjalan paling depan sebagai tameng jebakan di dalam *Dungeon*. Sialnya setelah melalui ruangan dengan batu prasasti,

Alibaba jatuh dalam jebakan. Alibaba dianggap tewas, dan mereka semua melanjutkan perjalanan.

Saat Jamil meninggalkan Morgiana untuk menjaga Aladdin yang telah sadar di sebuah ruangan, diam-diam Alibaba yang dikira telah mati muncul dan mengajak Aladdin kabur dengan serban terbangnya. Mereka akhirnya tiba di bangunan utama yang ada di kota bawah tanah dalam *dungeon* tersebut. Namun yang ada di sana bukan harta melainkan benda-benda dari batu. Saat akan keluar dari bangunan itu, Jamil, Goltas dan Morgiana muncul. Jamil menyerang Alibaba dengan pedangnya dan duel pun tak terhindarkan. Jamil tak menyangka Alibaba lebih hebat darinya dan meminta Morgiana membantunya. Alibaba kalah, dan saat Morgiana akan menikamnya Aladdin muncul dengan membawa sebuah

tongkat bersayap. Dengan kekuatan yang muncul dari tongkat batu itu, Aladdin berhasil mengalahkan Morgiana dan mendapatkan serulingnya kembali dari tangan Jamil. Tiba-tiba, simbol di seruling Aladdin memancarkan cahaya yang mengarah ke sebuah jambangan dengan lambang yang sama. Saat Aladdin menyentuh lambang itu, menara besar yang ada di kota bawah tanah itu meledak dan hancur. Sosok jin tua muncul, dia adalah **Amon**.

Amon menghormat pada Aladdin dan memanggilnya dengan sebutan **Magi**. Hugo muncul dari dalam seruling dan menjelaskan sesuatu pada Amon. Setelah mendapat ijin, Alibaba segera mengumpulkan harta yang berserakan. Tiba-tiba tempat tersebut bergetar hebat. Amon mengatakan ada seseorang yang menutup "jalan", dan karena tempat itu segera hancur dia akan membawa mereka keluar *Dungeon*. Aladdin mengajak Morgiana turut serta namun cewek itu ragu. Goltas membebaskan belenggu di kaki Morgiana dan meminta cewek itu pergi bersama Aladdin, sementara dirinya akan "mengurus" Jamil. *Dungeon* no.7 pun lenyap seolah ditelan bumi. Aladdin, Alibaba dan Morgiana terlempar ke tempat yang berbeda. Bagaimana nasib mereka selanjutnya? Akankah nasib akan mempertemukan ketiganya kembali? Siapakah orang misterius yang meruntuhkan *Dungeon* no.7? Benarkah Aladdin adalah **Magi**, penyihir terhebat yang berhak untuk memilih seorang raja?



Characters

Aladdin



Polos dan kadang seperti bodoh. Saat bertemu dengan Hugo untuk pertama kalinya dia tidak meminta kekayaan, kekuasaan atau keabadian melainkan meminta jin tersebut untuk menjadi temannya. Setia kawan dan tak segan membantu orang yang kesusahan. Selain berkolaborasi dengan Hugo, Aladdin mampu menggunakan serbannya seperti permadani terbang. Kesukaannya adalah kakak yang seksi.

Hugo



Jin yang bersemayam dalam seruling logam yang dibawa Aladdin. Aladdin membantunya untuk menemukan benda yang dicarinya. Hugo memiliki bentuk fisik seperti lelaki kekar tanpa kepala yang seringnya membuat orang bergidik jijik melihatnya. Meskipun begitu, Hugo adalah jin yang pemalu dan tak bisa bergerak bila disentuh wanita.

Alibaba Saluja



Cowok yang menjadi sais kereta unta untuk membayar hutang. Meskipun tampak tamak dan mata duitan, Alibaba tak bisa tinggal diam bila ketidakadilan terjadi di depan matanya. Setelah bertemu Aladdin hutangnya malah bertambah sehingga dirinya beralih menuju cita-citanya menjadi penjelajah *dungeon* untuk mendapatkan harta agar bisa membayar hutang. Sebenarnya dirinya adalah pangeran dari negeri Barbad.

Amon



Jin yang diciptakan dari kepatutan dan kesederhanaan. Bersemayam di menara kota bawah tanah dalam *Dungeon* no. 7. Bersosok seperti orang tua bermata tiga dan tanpa kaki. Saat pertama muncul Amon menghormat pada Aladdin karena mengenalinya sebagai sang Magi. Setelah menyelamatkan Aladdin, Alibaba dan Morgiana, Amon kini bersemayam dalam pedang pendek milik Alibaba.

Jamil



Penguasa kota Qishan yang masih muda dan rupawan. Namun, dirinya terkenal sebagai penguasa yang arogan dan kejam, juga kerap bersikap semena-mena terhadap para budaknya. Sepuluh tahun lalu, orang yang membimbingnya memberitahukan ramalan tentang kedatangan Magi

di *Dungeon* yang muncul di Qishan.

Morgiana



Budak Jamil yang merupakan keturunan suku pemburu dari benua hitam yang ada di selatan. Cewek yang tak banyak bicara ini sangat tangkas, cerdas dan kuat. Dengan kekuatan kakinya, Morgiana mampu berlari vertikal atau melakukan *dash* dengan jarak yang jauh. Meskipun mampu untuk melepaskan diri dari genggaman Jamil, Morgiana tak mampu melakukannya karena takut pada penguasa Qishan yang kerap menyiksanya sejak kecil itu.

OMAKE

Dungeon



Empat belas tahun lalu sejumlah bangunan misterius tiba-tiba muncul secara misterius di berbagai

belahan dunia. Dari luar bangunan tersebut mirip seperti bangunan bersejarah peninggalan kerajaan kuno, dan kemudian disebut *Dungeon*. Bagian dalam *Dungeon* sendiri konon berisi harta berupa emas dan permata yang tak ternilai harganya, juga benda-benda bertuah. Banyak orang yang mencoba untuk menaklukkan *Dungeon*, namun hanya sedikit sekali yang berhasil.

Hirake goma!



Dalam *manga* ini, saat membuka pintu besar menuju kota bawah tanah,

Aladdin mengucapkan "*hirake, goma!*" [*open, sesame!*]. Aslinya mantra tersebut berbunyi "*open, Simsim*" namun dalam bahasa Inggris kata "*simsim*" diadaptasi menjadi "*sesame*".

SCORE

STORY	★★★★★
CHARA DEV.	★★★★★
ARTWORK	★★★★★
HUMOUR	★★★★★



Latar tempat dan tema cerita menarik.



FIRST

IMPRESSION

>> © Naoki Serizawa 2010
>> Text by Cynthia

Rating: 17+ **Genre:** Shonen, Medical **Format:** Manga
Author: Naoki Serizawa **Vintage:** August 2010
Serialization: Weekly Morning **Publisher:** Kodansha
Release: 1 volume [on going]

"... in post-New Testament times the Latin word Lucifer has often been used as a name for the devil, both in religious writing and in fiction, especially when referring to him before he fell from Heaven."
[Quoted from wikipedia]



Lucifer no Migite atau Lucifer's Right Hand adalah manga yang dibuat oleh Naoki Serizawa, mangaka kelahiran 13 September 1976. Beberapa karya yang telah dihasilkannya antara lain: Samuraiman, T.R.Y, Natsuki x Heidi dan Meitantei Shiro, yang semuanya telah tamat. Saat ini beliau sedang mengerjakan serialisasi manga Saru Lock [Young Magazine] dan Lucifer no Migite [Morning]. Lucifer no Migite sendiri baru dimulai serialisasinya pada tahun 2010 dan baru satu tankoubon yang diterbitkan.

Tiga tahun lalu Yuu Katsumi adalah seorang dokter muda yang menjadi relawan utusan organisasi nirlaba di sebuah negara di Afrika yang sedang mengalami perang saudara. Awalnya semua berjalan lancar dan situasi cenderung aman, hingga tiba-tiba mobil yang ditumpangi Katsumi bersama tim dokter dicegat para tentara gerilya. Katsumi dkk kemudian dibawa ke field hospital milik pasukan gerilya anti pemerintah tersebut dan diminta mengobati para pasien yang ada di sana. Karena rasa kemanusiaan, Katsumi dkk akhirnya bersedia menolong. Dua tahun kemudian, pemilihan presiden kembali diadakan. Hal itu kembali mengubah situasi politik negara tersebut. Pasukan pemerintah mengadakan sweeping terhadap pasukan gerilya, tak terkecuali ke tempat Katsumi dkk berada. Katsumi yang saat itu sedang membantu persalinan naik pitam karena para tentara menembak secara membabi buta. Tanpa sadar, Katsumi sudah mengambil senapan yang tergeletak di kakinya dan balas menembaki tentara pemerintah hingga semuanya tewas. Pasukan gerilya yang tersisa

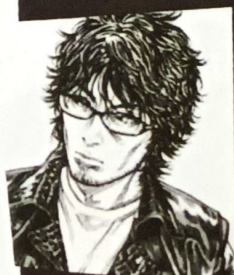
membantunya melarikan diri ke kota. Katsumi terus merasa bersalah karena sebagai dokter yang seharusnya menolong jiwa manusia dirinya malah membunuh. Sebagai rasa penyesalan, dirinya kemudian menato tangan kanannya dengan gambar *the fallen angel*...

Katsumi kemudian kembali ke Jepang. Baru saja tiba di Yokohama, dirinya yang sedang minum-minum diperas oleh preman-preman. Lalu saat merenung di jembatan, di dekatnya terjadi kecelakaan lalu lintas. Karena ambulans dan dokter belum datang sementara korban dalam bahaya, Katsumi yang dalam keadaan mabuk berat pun memberinya pertolongan pertama dengan selotip dan *wrapping plastic*. **Dokter Minatono** yang kemudian tiba di tempat itu kagum atas pertolongan yang diberikan, namun saat itu Katsumi sudah pergi. Petugas hanya ingat bahwa pria yang tangan kanannya bertato itu mengatakan bahwa dirinya adalah seorang pembunuh...

Setelah minum-minum dengan teman lamanya, **Misaki**, Katsumi terbangun di sebuah klinik. Rupanya semalam dia pingsan karena terlalu mabuk. Katsumi dirawat di klinik Minatono, sebuah klinik kecil yang hanya memiliki satu dokter dan satu staf manajemen. Staf wanita bernama **Sakura** itu ternyata sedang menghadapi beberapa pria yang memaksa ingin bertemu Dokter Minatono agar mengobati **Funaki**, teman mereka yang mengalami luka tembak. Mereka menolak ke rumah sakit lain karena tak mau berurusan dengan polisi. Karena Funaki sudah kepayahan, maka Katsumi pun tergerak untuk menolongnya. Saat melihat wajah pria tersebut, Katsumi baru tahu bahwa pria itu adalah orang yang memerasnya di Yokohama! Dua preman yang mengantarkan Funaki pun menyadarinya. Mereka meminta maaf juga berjanji mengembalikan uang Katsumi asal Funaki diselamatkan. Meski agak kesal, Katsumi akhirnya mengoperasi Funaki. Tak lama berselang setelah sukses mengoperasi Funaki, secara tiba-tiba Dokter Minatono menawarkan Katsumi untuk menjadi dokter di klinik tersebut. Katsumi bimbang, karena di klinik tersebut dia melihat berbagai hal yang kurang lazim; pasien miskin dengan berbagai kewarganegaraan, *yakuza* yang mengalami luka tembak, hingga transplantasi ginjal ilegal pada seorang kepala geng *yakuza*. Belum lagi, Katsumi masih trauma atas peristiwa di Afrika yang membuatnya merasa

tak layak menjadi seorang dokter. Akankah rasa kemanusiaan yang ada dalam diri Katsumi mampu mengembalikan pria pembunuh itu menjadi penyelamat jiwa manusia?

CHARACTERS



YUU KATSUMI



DOKTER MINATONO

Kepala Klinik tempat Katsumi dirawat. Dokter ini memiliki pemikiran berbeda dari dokter pada umumnya. Siapa saja boleh berobat dan dirawat di kliniknya, meskipun pasien adalah preman, *ekspatriat* miskin, pasien yang bermasalah dengan polis asuransi kesehatan bahkan gelandangan. Tetapi karena itulah Klinik Minatono mengalami kesulitan keuangan dan tak mampu menggaji karyawan. Meskipun begitu, Dokter Minatono tetap meminta bantuan Katsumi untuk menjadi dokter di klinik itu.

Pria yang udah tersulut emosinya dan menurut Misaki dahulu sering berkelahi. Karena itulah, dirinya menjadi gelap mata dan menembaki pasukan tentara yang menyerang rumah sakit yang dilindungi gerilyawan. Saat tersadar dirinya merasa amat menyesal dan memutuskan untuk merajah tangan kanannya dengan gambar *the fallen angel* dan tulisan berbunyi "Lucifer" sebagai pengingat peristiwa tersebut. Untuk menyembunyikan tatonya, Katsumi kerap mengenakan sebelah sarung tangan berwarna hitam, bahkan di cuaca panas sekalipun. Saat ini Katsumi kembali aktif sebagai dokter di Klinik Minatono.



SAKURA

Pegawai administrasi Klinik Minatono. Wanita berambut pendek ini memiliki sifat yang sabar dan cepat tanggap. Namun, karena bukan tenaga medis, dia kerap gemetar melihat pasien yang datang berdarah-darah.

FUNAKI



Preman yang memeras Katsumi saat sedang minum-minum di Yokohama. Dia merasa gengsi karena Katsumi adalah penyelamat jiwanya. Bukan itu saja, Katsumi juga membantu Joan, kekasih Funaki untuk melahirkan buah hati mereka

MISAKI



Teman Katsumi sejak masa kuliah kedokteran. Saat ini dirinya bekerja di rumah sakit universitas.

SCORE

STORY	★★★★☆
CHARA DEV.	★★★★★
ARTWORK	★★★★★
PLOT	★★★★☆

- +** Dunia *yakuza*, premanisme dan kriminalitas yang dimasukkan sebagai bumbu cerita cukup menarik.
- Tema dunia kedokteran sudah sering diangkat ke dalam *manga*.

Rating: 13+ • **Genre:** Horror • **Format:** Manga • **Author:** Kaoru Oohashi • **Vintage:** December 2004 • **Publisher:** Asahi Sonorama • **Release:** 1 volume [end]

Kisah-kisah seram sering membuat kita takut atau ngeri. Anehnya, meskipun bulu kuduk meremang kita tetap penasaran untuk menyimak kisah tersebut sampai selesai. Selain tema *romance*, horor adalah salah satu yang paling digemari oleh pembaca *shoujo manga* di Jepang. Salah satu *mangaka* yang dikenal dengan *manga* horornya adalah Kaoru Oohashi, *mangaka* asal Aichi yang merupakan adik kembar *mangaka* Kei Kusunoki. Salah satu karya Kaoru adalah *Kisatsu*, *tankoubon* yang berisi delapan cerita horor pendek yang masing-masing dimuat di majalah yang berbeda. Seperti apa selengkapannya, mari kita simak bersama...



KISATSU

Kisatsu

Yukiko, Rumi, Keiko dan Michiru kaget dan takut ketika melihat seorang teman mereka meregang nyawa karena terjatuh dari tangga. Meski bukan mereka pelakunya, Yukiko tak mau cita-citanya kandas, Keiko tak ingin orangtuanya tahu, Rumi tak ingin diputuskan pacarnya dan Michiru jelas tak mau dijadikan kambing hitam. Mereka semua akhirnya sepakat untuk menyembunyikan mayat itu dan tutup mulut. Stres karena memendam rahasia besar, mereka gelisah dan akhirnya bertengkar. Tapi, saat bertengkar itulah Michiru menyadari bahwa ada satu hal yang aneh. Sejak dulu mereka berempat, dan kini pun tetap berempat. Jadi siapakah "teman" yang mayatnya mereka sembunyikan sebelumnya?

Jihakurei

Suatu malam **Touta Inuzuka** bertemu dengan cewek yang hendak bunuh diri di bangunan kosong bekas rumah sakit. Cewek bernama **Rumi Shibata** itu ternyata memiliki kemampuan ESP yang unik, dengan tatapannya dia mampu membuat orang mengatakan isi hati dengan jujur [*jihaku* = pengakuan]. Tapi, karena kemampuannya itulah dia tak punya teman atau pacar. Touta sempat akan meninggalkan Rumi, namun dia kembali karena khawatir. Ternyata di hadapan Rumi muncul hantu pria yang mati bunuh diri. Bukannya takut, Rumi malah mengajak hantu tersebut bicara dan hantu yang terkena kekuatan Rumi itu malah ikut-ikutan *curhat*! Sadar dirinya terkena kekuatan Rumi, hantu itu pun marah dan tak akan membiarkan mereka lolos hidup-hidup...

Pain...

Samejima memiliki luka lama di kaki kanannya, saat musim berganti luka tersebut membuat kakinya mati rasa. Cowok ini suka menyakiti orang lain, itu karena dia sering diperlakukan kasar oleh ayahnya. Entah sudah berapa orang yang menjadi korbannya. Selain dipukuli, kaki kanan korban biasanya dicerca sehingga sulit berjalan. Guru di sekolah pun tak ada yang bisa menghentikan perbuatannya. Saat sedang merenung di belakang sekolah, Samejima didatangi oleh anak laki-laki yang memintanya berhenti menindas yang lebih lemah. Samejima pun mengejar anak itu sambil teringat pada sebuah peristiwa yang mirip di masa lalu. Pencariannya berujung pada sebuah apartemen kosong yang akan dirubuhkan. Siapakah sebenarnya anak laki-laki itu?

Zattou no Chinmoku

Tomoko adalah cewek yang tegas, dia sering memarahi **Rika** walau hanya karena masalah sepele. Biasanya mereka berangkat sekolah sama-sama. Suasana kereta pagi itu sangat padat, sehingga di sebuah stasiun Rika terpisah dari Tomo karena terbawa penumpang yang turun. Rika sempat memanggil Tomo dan meminta tolong, namun Tomo hanya bisa melihat tangannya. Saat Tomo turun dari kereta, Rika telah lenyap entah ke mana. Saat mengunjungi rumah Rika, Tomo menemukan buku harian sahabatnya itu dan membawanya pulang. Apa kiranya yang Rika tulis di dalamnya?

Megumi-chan no Kaidan

Untuk mengerjakan tugas musim panas, kelompok yang diikuti **Megumi** akan membuat laporan tentang kisah hantu yang mereka karang sendiri. Megumi yang benci pada cerita seram menentang rencana itu, namun **Youko** dan anak-anak lainnya mengejek Megumi sebagai pengecut. Tak hanya ditindas di sekolah, Megumi juga disiksa oleh ibu tirinya di rumah. Satu-satunya teman hanyalah seekor kucing liar, **Kuro**. Keadaan semakin sulit bagi Megumi saat teman-temannya benar-benar ingin membunuh Megumi untuk membuat cerita tentang anak perempuan yang disiksa sampai mati!

Yumeji no Hate

Seorang wanita muda bunuh diri dengan melompat dari atas gedung. Saat sadar, dia berada di suatu tempat yang suram. Wanita berkacamata dan wanita pesolek menyambutnya, dan mengatakan bahwa tempat itu bukan surga maupun neraka, melainkan suatu tempat yang isinya keputus asaan. Wanita muda itu lupa akan namanya sendiri dan dia ingat bahwa semasa hidup tak ada orang yang ingat akan namanya. Keberadaannya seolah tak berharga, maka dirinya merasa kesepian dan memutuskan bunuh diri. Namun apa yang dia dapat? Setelah matipun ternyata dia tetap sendirian. Akankah keajaiban datang menolongnya?

Kuroi Inu

Satsuki meminta sahabatnya, **Eri**, datang menemaninya di apartemen. Eri khawatir karena menurut suaminya, Satsuki



beberapa hari ini tidak masuk ke kantor. Satsuki berkata bahwa dia sengaja bersembunyi untuk menghindari *stalker* dan penelepon gelap. Dia meminta Eri menyembunyikannya di rumahnya, namun Eri menolak dengan alasan ada anaknya yang berusia 4 tahun. Meski Satsuki terus memaksa, raut wajah Eri malah semakin dingin. Dia tahu bahwa Satsuki berselingkuh dengan suaminya, dan dia memendam dendam pada wanita itu!

Anata no Ushiro

Sebuah *urban legend* beredar di sekolah **Yuusuke**. Cerita tentang seorang murid SD yang dikuntit oleh wanita asing. Selain orang gila, atau *kuchisake onna*, salah seorang teman mengatakan bahwa kemungkinan orang itu adalah ibu kandung murid SD tersebut. Yuusuke yang awalnya tak percaya berbalik 180 derajat setelah melihat sosok wanita yang beberapa hari ini mengikutinya. Ibu Yuusuke memang sangat galak, sehingga Yuusuke berharap kalau wanita asing itu adalah ibunya yang sejati. Siapakah wanita itu sebenarnya?

SCORE

STORY	★★★★★
CHARA DEV.	★★★★★
ARTWORK	★★★★★
HUMOUR	★★★★★

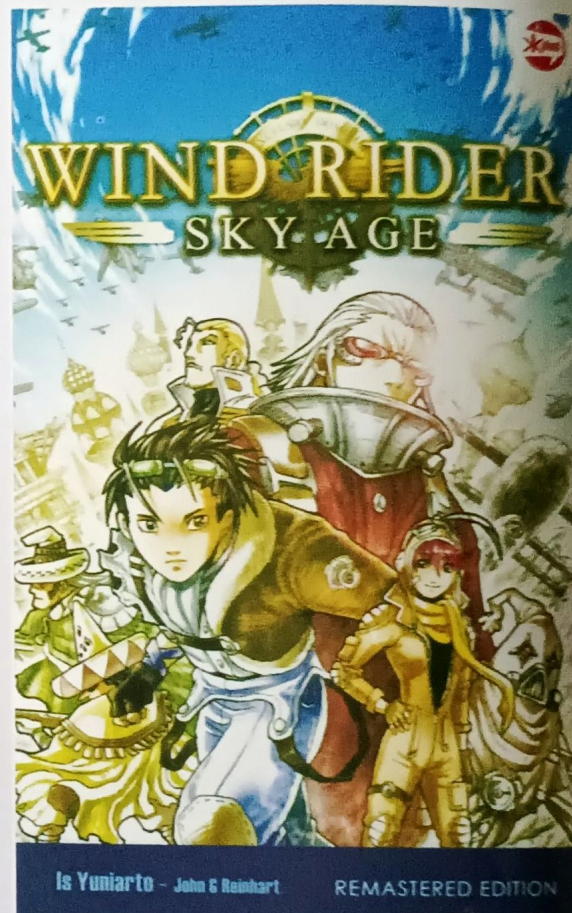
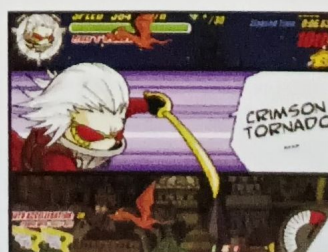
- + Delapan kisah horor pendek dengan tema berbeda.
- Sebagai *manga* horor, ceritanya kurang seram.

Wind Rider - Sky Age

Rating: 13+ • **Genre:** Drama Action • **Format :** Komik • **Author:** Is Yuniarto & John G. Reinhart • **Vintage:** 2010 • **Publisher:** Kolini • **Release:** 1 volume

Roulette Otovic hanyalah seorang petugas pembersih awan asam yang sangat mengidolakan **Wind Rider**, pengendara udara yang dapat menunggangi angin dan melayang dengan anggun. Suatu hari, dia bertemu dengan gadis bernama **Mel**, dimana mereka bertengkar sampai salingantang adu terbang dan berakhir dengan kecelakaan yang membuat **Cyclone**, *skybike*-nya, rusak. Rou dipaksa untuk mengantar Mel ke ibukota demi mengejar berita tentang **Griffen Vorowski**, seorang **Wind Breaker**--pembalap *skybike*--terkenal yang ditugasi misi pencarian oleh seorang konglomerat untuk mencari anaknya yang hilang. Dalam pengejaran berita ini, Mel dan Rou justru terlibat dalam sebuah petualangan menegangkan yang tidak mereka duga sebelumnya. Penipuan, pengkhianatan, pertemuan kembali, pertempuran dan penyelamatan yang hebat digambarkan dengan menarik.

Kreatifitas Is Yuniarto dan John G. Reinhart tidak berhenti hanya untuk penulisan komik ini saja, di bagian belakang buku ini juga ada cara melipat kertas *origami* menjadi *skybike*. Ada pula *game* balap **Wind Rider** dengan beberapa karakter dan motor terbang beserta jurus andalan mereka yang bisa dimainkan. Kalian juga bisa melihat *trailer* opening anime **Wind Rider** ini di situs resminya.



Wind Rider - Sky Age ini hanya edisi cetak ulang dari edisi perdananya yang diterbitkan sekitar 5 tahun yang lalu. Dalam *remastered edition* ini, ada beberapa adegan dan *background* yang digambar ulang dan halaman yang ditambah efek *toning*-nya. Secara keseluruhan tidak ada perubahan yang signifikan, akan tetapi komik ini layak dikoleksi untuk pembaca yang tidak sempat membeli edisi perdananya.





Pengarang: Nahoko Uehashi • **Penerjemah:** Harisa Permatasari •
Tebal : 342 halaman • **Terbit:** Oktober 2010 • **Ilustrasi Isi:** Siti
Astari • **Penerbit:** Matahati

Jiguro melindungi Balsa hingga kematian menjemputnya. Setelah kepergian Jiguro, Balsa kemudian menjadi pengawal dan membantu orang lain bertahan hidup melewati tantangan yang mereka hadapi. Setahun telah berlalu sejak Balsa melindungi telur **Nyunga Ro Im**, Roh Air dari Rarunga. Untuk meringankan beban emosional sejak Jiguro meninggal lebih dari 20 tahun yang lalu, Balsa kembali ke negeri asalnya, Kanbal. Di sana ia berharap untuk bertemu dengan keluarga Jiguro dan keluarganya sendiri untuk pertama kalinya setelah bertahun-tahun tak berjumpa.

Dalam perjalanan pulang ke Kanbal, Balsa melewati gua di pegunungan berkabut. Dalam gua itu ia menemukan dua anak kecil kakak beradik yang bernama **Gina** dan **Kassa** yang diserang oleh makhluk aneh. Balsa berhasil menyelamatkan kedua anak tersebut setelah berduel melawan makhluk yang tinggal dalam gua gunung itu dan dikenal sebagai penjaga kegelapan, **Hyohlu**. Setelah Hyohlu pergi, makhluk itu meninggalkan sebuah batu langka yang sangat berharga, yang disebut **Luisha**.

Balsa mengantarkan Gina dan Kassa pulang, dan melanjutkan perjalanannya. Meskipun Gina dan Kassa berusaha untuk menutupi kejadian tersebut, mereka dipaksa untuk mengatakannya kepada kepala suku **Kaguro**, dan saudaranya **Yuguro** yang merupakan pahlawan di negerinya dan pemimpin dari para jenderal di Kanbal. Kunjungan Balsa tiba-tiba berubah menjadi perjuangan baru dalam hidupnya saat Yuguro mengirim pasukan untuk menangkap Balsa dengan perintah untuk membunuhnya.

Balsa lalu tinggal dengan bibinya, **Yuka**. Di sana ia mengetahui bahwa

Moribito II: Guardian of the Darkness

Diantara sepuluh rangkaian novel fantasi *Moribito* lainnya yang ditulis oleh **Nahoko Uehashi**, *Moribito II: Guardian of Darkness* adalah buku kedua yang diterbitkan Jepang pada tahun 1999, setelah sebelumnya menerbitkan *Moribito* [*Guardian of the Sacred Spirit*]. Di Indonesia novel ini terbitkan oleh **Penerbit Matahati**. Walaupun seri kedua, jalan cerita *Moribito II: Guardian of Darkness* mampu berdiri sendiri, sehingga para pembaca yang belum membaca novel pertamanya masih bisa mengikutinya.

Moribito II: Guardian of Darkness masih mengikuti perjalanan **Balsa**, tokoh utama dari novel pertamanya. Setelah melalui pertarungan yang tak terhitung jumlahnya, Balsa masih bisa bertahan hidup selama bertahun-tahun. Raja Kanbal yang bernama **Rogsam** mencoba membunuhnya ketika Balsa baru berumur 6 tahun. Tapi guru sekaligus ayah angkat Balsa, **Jiguro**, rela meninggalkan posisinya, keluarganya dan negaranya untuk melindungi Balsa dari pembunuh yang dikirim untuk melenyapkannya.

Balsa merupakan satu-satunya saksi yang dapat mengungkap kebenaran dibalik kematian raja Kanbal sebelumnya.

Raja Rogsam menjebak dan menyalahkan Jiguro atas kematian saudaranya, Raja **Nuguru**, dan Jiguro dianggap sebagai musuh bagi negerinya sendiri. Sedangkan Yuguro diangkat menjadi pahlawan karena ia mengaku telah membunuh Jiguro. Balsa tahu ini adalah kebohongan, dan ia mengetahui bahwa Yuguro dan Jiguro tidak pernah bertarung.

Ketika berada di rumah Yuka, Balsa ditangkap dan diracuni oleh para pengawal utusan Yuguro, namun setelah bertarung melawan mereka ia berhasil lolos. Kini, dengan bantuan Gina dan Kassa, Balsa harus mengungkap persekongkolan yang dilakukan Jiguro dan menguak misteri dari makhluk penjaga kegelapan sebelum semuanya terlambat...

Special Quiz Moribito II: Guardian of the Darkness

Dapatkan 5 buah novel *Moribito II* untuk 5 orang pemenang persembahan Penerbit Matahati. Jawab pertanyaan berikut: **Apa nama Raja Kanbal yang mencoba membunuh Balsa?** Kirim jawaban di sehelai kartu pos yang ditempel kupon quiz *Moribito II* ke Redaksi Animonster, paling lambat tanggal 20 Januari 2011.



Spooky Kitaro

Kisah Petualangan Kitaro Bersama Makhluk Jejadian

Rating: SU • **Genre:** Horror, Supernatural • **Format:** TV

**Watch it on Animax
every Monday to Friday at 8 pm!**

Gegege no Kitaro merupakan anime yang diadaptasi dari kisah manga karya **Mizuki Shigeru** berjudul *Habako no Kitaro* [Kitaro Si Anak Kuburan]. Manga yang diciptakan pada tahun 1959 tersebut sempat dimuat dalam majalah *Weekly Shōnen* sejak tahun 1959. Karena manga ini mendapat tempat di hati para pembacanya, **Toei Animation** kemudian membuat versi animenya dengan judul *Gegege no Kitaro* yang *season* pertamanya ditayangkan pada tanggal 3 Januari 1968 di stasiun Fuji TV. Kata "Gegege..." sendiri diambil dari cara dan suara khas Mizuki-sensei saat mendongengkan kisah Kitaro kepada para penggemarnya secara langsung. Serial ini menjadi sangat terkenal karena berdasarkan cerita mitos rakyat Jepang tentang berbagai makhluk jejadian alias **youkai**, dimana dalam serial ini para makhluk tersebut menjadi tokoh ceritanya. *Gegege no Kitaro* telah diadaptasi beberapa kali ke dalam

versi *movie animasi*, *movie live action*, serta serial anime maupun *video game* yang selalu menjadi hits. Tiap dekade sejak tahun 1968, *Gegege no Kitaro* pun selalu diperbaharui agar senantiasa mengikuti jaman. Kini saluran **Animax** akan menayangkan *season* kelima dari serial ini dengan judul **Spooky Kitaro**, yang mulai tayang pada tanggal 1 November 2010 setiap hari Senin sampai Jumat pukul 8 malam.

Story

Kisah supernatural **Spooky Kitaro** berkisar tentang bagaimana para manusia yang kerap membuat geram kaum **youkai**, atau mengusik tempat bersemayam mereka yang mengakibatkan kaum **youkai** membalas dendamnya. Mereka bisa saja melakukan berbagai perbuatan tidak menyenangkan terhadap manusia seperti menelan manusia bulat-bulat, mencuri jiwa, menculik anak-anak, melelehkan muka dan masih banyak lagi yang cukup menakutkan bagi pemirsa anak-anak, namun disampaikan dengan sedemikian rupa agar tidak menakutkan dan secara tak langsung memberikan pendidikan moral seperti agar tidak membuang sampah sembarangan, menaruh hormat kepada para leluhur, hingga agar tidak mendatangi



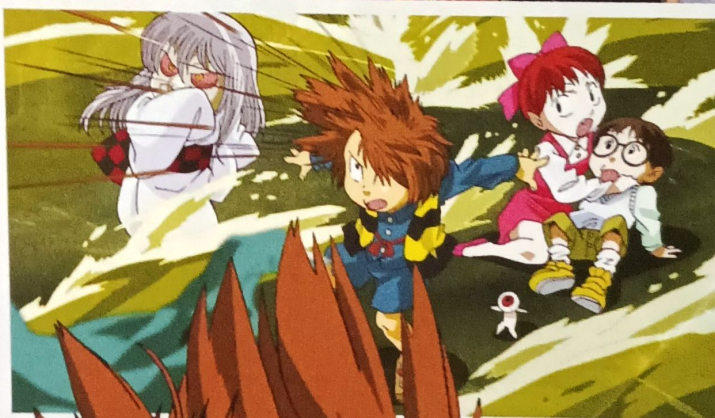
daerah pemakaman di malam hari.

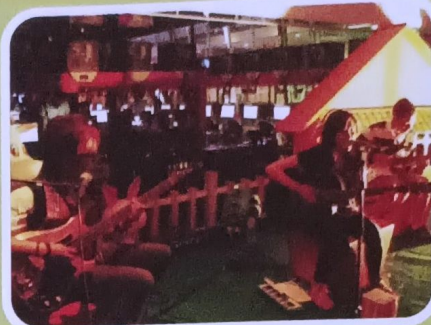
Dikisahkan, **Kitaro** adalah keturunan terakhir dari bangsa *youkai* yang abadi. Ia kehilangan mata kirinya, dan rambutnya senantiasa menutupi bagian kiri mukanya. Kitaro hidup sangat sederhana di dalam hutan dan tinggal di atas pohon berdampingan bersama makhluk kejadian hutan lainnya. Menurut kabar angin, umur Kitaro sendiri sudah mencapai ratusan tahun namun tidak ada yang bisa membuktikan hal itu.

Sebagai sosok setengah manusia, ia punya berbagai kelebihan yang juga menjadi senjata andalannya dalam melawan musuh. Ayah Kitaro, **Medama Oyaji**, menciut dan menjelma menjadi seongkah mata berjalan karena penyakit yang dideritanya. Sosok ini

amat bijak dan diyakini bermukim di dalam rongga mata kiri Kitaro, yang kerap menasehati bagaimana cara berhadapan dengan berbagai jenis para *youkai*. Ayah dan anak ini dibantu oleh para *yokai* lain seperti: **Sunakake Baba**--nenek kejadian yang selalu membawa pasir untuk membutakan musuhnya; **Konaki Jijii**--kakek kejadian yang dapat berubah wujud menjadi batu untuk melumpuhkan lawannya; **Ittan Momen**--selembar panjang kain katun kejadian yang selalu melayang diantara dan kerap menjadi kendaraan Kitaro bak karpet terbang; **Nurikabe**--dinding kejadian yang kerap melindungi teman-temannya dari serangan berbahaya; **Nezumi Otoko**--manusia setengah tikus super bau yang bisa berubah menjadi licik dan mengkhianati teman-temannya jika berurusan dengan uang atau hal yang menguntungkan dirinya; serta **Neko Musume**--seorang gadis yang tampak normal namun jika sedang marah atau lapar, akan berubah wujud menjadi monster kucing dengan dengan taring dan mata licik khas kucing.

Berpetualang untuk melindungi manusia dari para hantu dan makhluk kejadian yang jahil dan kadang berbahaya, Kitaro pun bahu-membahu bersama para teman jadinya berusaha menjaga kedamaian antara dua dunia yang berbeda. Walaupun diangkat dari cerita horor, namun semua karakter *Gegege no Kitaro* telah mendapat tempat tersendiri bagi masyarakat Jepang. *Action figure*-nya selalu dicari dan dikoleksi, hingga sebuah perusahaan taksi khusus membeli lisensi tokoh ini, membuat logo dengan tokoh Kitaro pada taksi bercat hitam dengan lampu berbentuk bola mata Medama Oyaji sebagai pengganti lampu indikator berpenumpang atau tidaknya taksi tersebut!





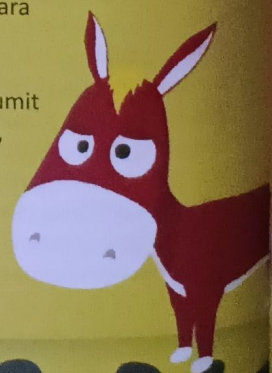
Happy Harvest New adalah *game online* berbasis web dari Taiwan yang bisa dimainkan di situs jejaring sosial **Facebook**. *Game* yang mengangkat tema tentang pertanian dan cara bercocok tanam ini kini sudah dipegang lisensinya di Indonesia oleh

Indomog. Pada hari *launching game-nya*, digelar pula acara kompetisi cosplay **Happy Harvest New Cosplay**.

Happy Harvest New Cosplay

A cara ini mengambil tempat di **Di-Lo** [Digital Lounge], Mall Of Indonesia [MOI], Jakarta pada tanggal 15 Oktober 2010 lalu. Seperti acara cosplay pada umumnya, **Happy Harvest New Cosplay** dibagi menjadi 4 kategori umum, yaitu *anime/manga*, *tokusatsu*, *game* dan *original*. Yang membedakan acara cosplay ini dari acara cosplay lainnya yaitu terdapat kategori istimewa yang berhubungan dengan *game Happy Harvest New*, yaitu kategori *farmer / scarecrow*, dimana para pesertanya wajib mengenakan kostum bertema pertanian. Acara yang diorganisir oleh majalah **Animonster** ini dipandu oleh MC **Nissa** yang membuka acara pada pukul 15.00. **Happy Harvest New Cosplay** kemudian dimeriahkan dengan penampilan akustik dari band **Kimochi** yang membawakan lagu-lagu J-Pop dan anime yang sudah tak asing lagi. Usai **Kimochi** menghibur para pengunjung Di-Lo,

sesi pertama kompetisi cosplay pun dimulai. Satu persatu cosplayer yang telah mendaftar kemudian naik ke atas panggung dan beraksi di hadapan para penonton dan beberapa juri yang menilai. Seperti biasa, detil kostum, kemiripan dengan karakter dari kostum yang dikenakan, serta penghayatan dan aksi panggung dari tiap peserta menjadi penilaian untuk menentukan pemenangnya. Para cosplayer yang termasuk dalam kategori *anime/manga*, *tokusatsu*, *game* dan *original* tampil secara mengagumkan dan menghayati perannya dengan kostum yang rumit dan bervariasi. Namun, para cosplayer dari kategori *farmer / scarecrow* juga tak mau kalah. Walau beberapa diantara



mereka mengenakan kostum yang sederhana, tapi aksi panggung mereka yang unik dan kreatif mampu mengundang decak kagum para penonton dan juri yang terpukau hingga memberikan tepuk tangan yang meriah.

Setelah diselingi beberapa *games* menarik, kompetisi cosplay terus berlanjut hingga berakhir pada sesi ketiga. Sambil menunggu para juri menentukan pemenang kompetisi cosplay, band Kimochi kembali menghibur para pengunjung Di-Lo. Sambil mendengarkan lagu-lagu yang dibawakan oleh band Kimochi, para peserta cosplay dan pengunjung tentunya penasaran siapa yang menjadi pemenangnya.

Akhirnya setelah menunggu-nunggu, tibalah saat pengumuman pemenang kompetisi cosplay yang ditentukan oleh para juri. Setiap pemenang dalam kategori umum pada acara *Happy Harvest New Cosplay* memperoleh hadiah uang tunai sebesar Rp 1.000.000,- untuk juara pertama, Rp 750.000,- untuk juara kedua, dan Rp 500.000,- untuk juara ketiga.

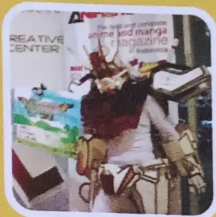
Sedangkan untuk kategori *farmer / scarecrow* mendapatkan hadiah uang tunai sebesar Rp 4.000.000,- untuk juara pertama, Rp 2.000.000,- untuk juara kedua, Rp 1.250.000,- untuk juara ketiga, dan Rp 750.000,- untuk juara keempat.

Namun karena peserta cosplay untuk kategori *game* hanya berjumlah sedikit, maka terdapat dua pemenang saja, dan hadiah untuk juara ketiganya dialihkan ke dalam kategori *farmer / scarecrow*. *Happy Harvest New Cosplay* pun berakhir dan ditutup pada pukul 19.00. Selamat kepada para pemenang, dan terima kasih kepada seluruh cosplayer yang telah turut berpartisipasi.



Para pemenang Cosplay

Kategori Anime/Manga



Juara 1:
Nina Anggraeni
[Gundam Original]

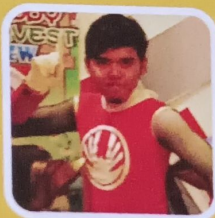


Juara 2:
Firgian Arfa Imanda Roma
[Son Goten - Dragon Ball]



Juara 3:
Inez V for Vanilla
[Yumi Komagata - Rurouni Kenshin]

Kategori tokusatsu



Juara 1:
Bowo [Hurricane Red - Hurricaneger]



Juara 2: Ian [Black Lion Rio - Gekiranger]

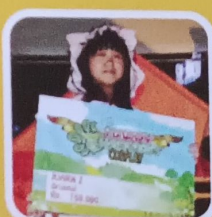


Juara 3: Baim
[Kamen Rider Rising IXA - Kamen Rider Kiva]

Kategori original



Juara 1: Kiryuu



Juara 2: Scheniziel



Juara 3: Shirayuki

Kategori Farmer / Scarecrow



Juara 1: Gurkha
Utama
[Scarecrow]



Juara 2: Rifki
Agustian
[Farmer]



Juara 3: Natsuki
Feni [Sweet
Happy Farmer
Lolita]



Juara 4: Dyo
Faxwader
[Scarecrow]



Juara 5: Juliette
[Scarecrow]

Kategori Game



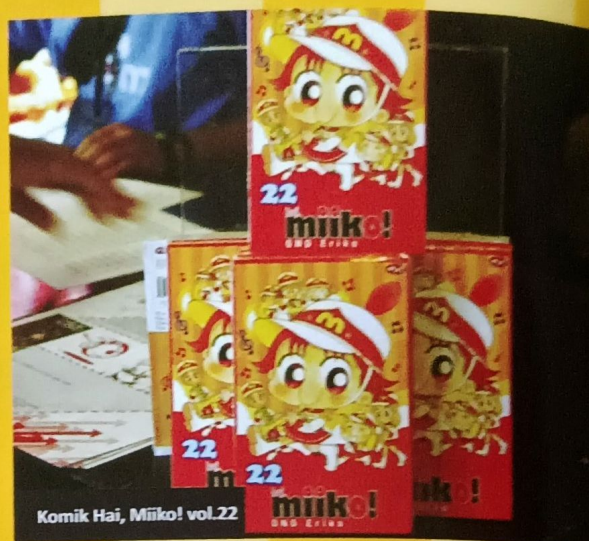
Juara 1:
TamMa [Carl in Violin
Island - Line Age 2]



Juara 2:
Zarc Lim
[Kamael - Line Age 2]



R. Suhartono dan rekanan m&c! Comics



Komik Hai, Miiko! vol.22

2011: THE YEAR OF LOVE & HEROES

Hari Rabu, 27 Oktober 2010 lalu, penerbit komik **m&c!** menggelar acara peluncuran komik *Hai, Miiko!* vol. 22 bertempat di **Manhattan Fish Market Restaurant**, Grand Indonesia. Di sela-sela peluncuran komik tersebut, pihak **m&c!** juga berbagi sedikit bocoran mengenai komik-komik yang akan mereka luncurkan di tahun 2011.

Bapak **R. Suhartono**, *General Manager m&c! comics* menyatakan bahwa tahun 2011 adalah "**Year of Love & Heroes**" atau tahunnya komik-komik bertemakan percintaan dan kepahlawanan. Karena itu tak heran apabila beliau mengungkapkan bahwa 60% komik terbitan **m&c! comics** tahun depan akan bertemakan *love*, 30% akan bertemakan *heroes*, dan sisa 10% akan didedikasikan untuk komik anak-anak.

YEAR OF LOVE

Bersamaan dengan tema "**Year of Love**", **m&c! comics** akan memfokuskan dirinya pada komik *single*, *double* atau *triple shot* bertemakan cinta dan persahabatan. Komik-komik jenis ini masih didominasi oleh Jepang dan Korea. Tapi khusus untuk Korea, format *book paper* tetap eksklusif, "*Komik-komik Korea pun kami pilih yang bercita-rasa Jepang*," ujar Bapak R. Suhartono. "*Karena kalau komik-komik asli Korea kurang banyak diminati*," tambahnya. Masih berkaitan dengan "**Year of Love**", **m&c! comics** juga akan meluncurkan **CANDY Series** di tahun 2011. **CANDY Series** adalah serial komik manis [seperti permen] yang berisi tentang cinta dan persahabatan.

YEAR OF HEROES

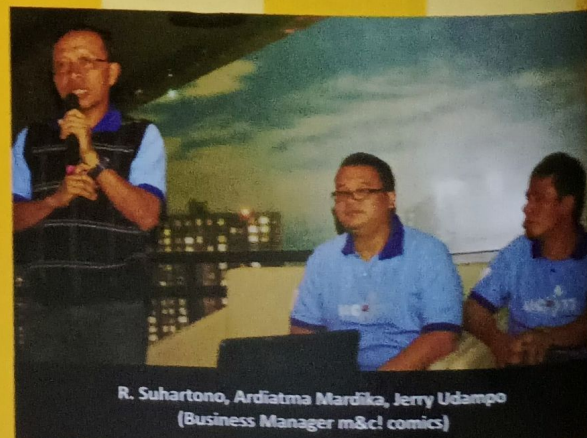
Dengan semangat "**Year of Heroes**", **m&c! comics** memiliki target untuk semakin memperbanyak komik-komik bertemakan kepahlawanan seperti *Bleach*, *Shanaou Yoshitsune* dan komik-komik Hong-Kong premium untuk para penggemar komik silat. Khusus untuk *Bleach* dan *Shanaou Yoshitsune*, **m&c! comics** akan terus menerbitkannya secara teratur dan berharap akan menyamakan waktu penerbitan dengan volume di Jepang [*Bleach* #47, *Shanaou Yoshitsune* #12].

Selain komik-komik luar negeri, komik-komik dalam negeri [**KOLONI**] seperti *best seller* *Garudayana* dan *4Hero* juga akan dilanjutkan oleh **m&c! comics**. Untuk **KOLONI** sendiri, tahun depan **m&c! comics** akan meluncurkan judul-judul baru dengan *genre* percintaan dan komedi.

Mendukung semangat "**Year of Heroes**", **m&c! comics** berencana untuk meluncurkan majalah komik untuk anak laki-laki dari penerbit yang sudah menelurkan produk-produk *best-seller* seperti *Bleach* dan *Death Note*. Seperti apa majalahnya? Kita tunggu saja tahun depan!



R. Suhartono dan Ardiatma Mardika (Senior Editor m&c! comics)

R. Suhartono, Ardiatma Mardika, Jerry Udampo
(Business Manager m&c! comics)

MONSTER QUIZ



Bagaimana caranya kamu melempar bola sekeras mungkin, sejauh mungkin dan dapat membuatnya kembali padamu tanpa bola itu terikat pada sesuatu, memantul pada benda lain, atau ada orang lain yang menangkap dan melemparkannya kembali padamu?



Dapatkan artbook asahina mikuru ini!!

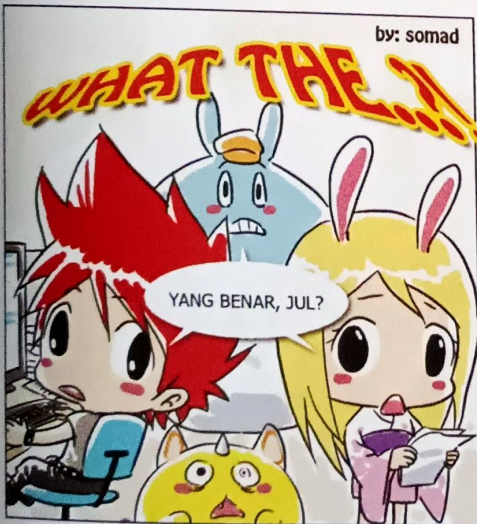
Jawab pertanyaan monster quiz di **Animonster #140** dan **#141** dan kirim ke **Redaksi Animonster, Jl. Ranggamalela no.3, Bandung 40116.**

Sebelum **15 Januari 2011**

Tulis nama, alamat dan nomor telepon yang dapat dihubungi. Jawaban akan diumumkan pada **Animonster #143**

WHAT THE

by: somad



Imitation

Fate/stay Night Movie 1st OP
Performed by Sachi Tainaka

Tadoritsuita yume no hate de hito wa
Nani o omou no darou
Yagate kuru sono toki boku wa donna kao o
shite iru no ka

*Apa yang orang-orang pikirkan
Ketika akhirnya mencapai ujung impian
mereka?
Ketika akhirnya aku sampai di sana, akan
seperti apa wajahku?*

Moshimo dareka ni uragirarete mo
hitsuyou to sarenakutemo
Wasure wa shinai jibun jishin ga eranda
koto

*Bahkan jika dikhianati seseorang,
kuanggap tak perlu
Aku takkan lupa apa yang kupilih untuk
diriku sendiri*

Itsuwari no yume datte kanaete miseru
Ima wa mada warawarete mo ii sa
Kireigoto dato shite mo mezashitanda
Ima wa mada kanata dakeredo
Kitto nise mono wa honmono ni kawaru
darou

*Bahkan jika itu mimpi palsu aku akan
mewujudkannya
Sekarang tak apa-apa untuk tertawa
tentang hal itu
Bahkan jika itu sesuatu yang sederhana aku
ingin mengincarnya
Kini masih jauh, tapi pasti
Yang palsu akan berubah nyata*

Sugite itta yume no ato wa
Hito ni tetsu no tsuyosa kureta
Yatte kita ano toki boku wa
Jibun dake sukue nakatta
Setelah melewati mimpi
Orang-orang mendapat kekuatan baja
Ketika akhirnya aku sampai di sana
Satu-satunya yang tak bisa menyelamatkan
adalah diriku sendiri

Itsuka dareka ni meguriatte mo
Namae sura tsugerarenai
Omoidasu no wa
Houseki no youna mabushii sugata
Bahkan dalam pertemuan secara kebetulan
Tidak lebih dari nama yang diberikan
Satu-satunya hal yang akan diingat
Adalah sosok mulianya yang bersinar
seperti permata

COSMETIC

Performed by SID

Intro: Em - D - C - D 6x

Em - D - C - D
Heyachuu ni karamitsuku keika-on
Em - D - C - D
Kuchibiru SPARKLING
Em - D - C - D
LEATHER ni hoho atete kochira nozoku
Em - D - C - D
Aikurushii midareta kami

C
Motto oide motto oide
Bm
Shikinkyori de kizutsuke aou
C
Hawaseta shita kara tsutau
Koumyou nejimageru chitsujo
D B
Mou docchi demo ii kara saa kon'ya

Reff I:
Em G
Wakariyasuku ieba saiai
Am B
Bureru kara kasanaru EMOTION
Em G
Itami mo aishite
Am B
Boku ga RULE sore de ii yo ne

Interlude: Em - D - C - D 2x

Em - D - C - D
Toketa rou minamo de yureteru
Em - D - C - D
Kanjusei ni taketeru koe
Em - D - C - D
Yoru ga kishimu oto wo koetara hora

Itsuwari no yume dakara kuyanda keredo
Ima wa mou kotae o etakara
Esoragoto dakara koso
Idakitsuzuketa
Ima wa mou kasuka da keredo
Kitto hajime kara shinjitsu wa koko ni atta
Karena itu mimpi palsu, aku menyesal
Karena kini aku sudah mendapat
jawabannya
Karena terbuat dari kebahagiaan
Aku akan terus menerimanya
Kini masih samara-samar, tapi pasti
Kebenaran ada di sini sejak semula

Em - D - C - D
Umai guai ni HARMONICS

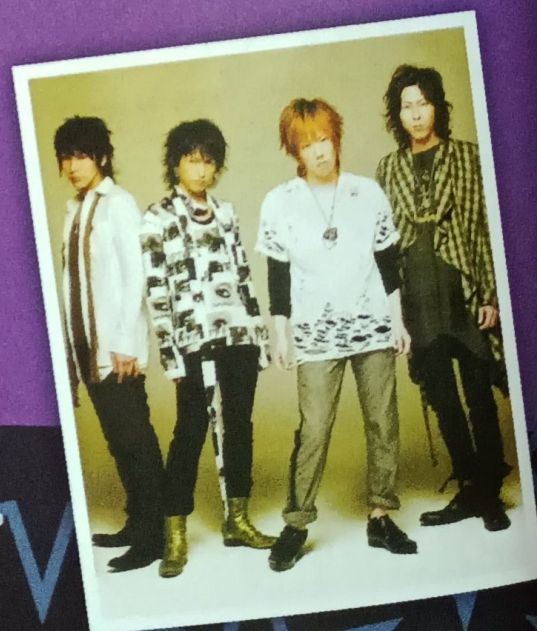
C
Kobande mite kobande mite
Bm
Sore ijou ni chimeiteki ni
C
Tsumasaki kara egakareru
Kyokusenbi wa konagona ni
D B
Modotte kurenakute mo ii kon'ya

Reff II:
Em G
COSMETIC ni irodorou ka
Am B
Darashinai futari no kankei
Em G
Yume demo ii sa
Am B
EGO de yugamu kimi ga mitai

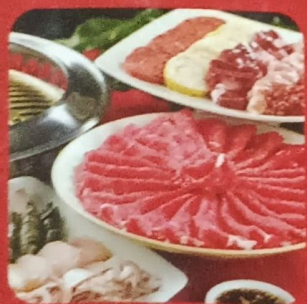
Melody:
Em - D - C - D 4x
C - Bm - Em - C - D - B

Reff I
Reff II

Ending: Em - D - C - D 4x



Marude kiseki no you hibiki atta kotoba
Machigai janai sore dake de afuredasu
Kata-kata bergema seolah-olah seperti
keajaiban
Ini tidak salah hanya dengan itu terus
mengalir



Temukan rahasia kelezatan dalam setiap sajian Hanamasa.

yakiniku • syabu-syabu • thai suki • robatayak

Di saat Anda ingin mengajak anggota keluarga, teman maupun kerabat kerja untuk menikmati sajian sehat bernutrisi tinggi yang baik bagi kesehatan, maka Hanamasa restaurant adalah pilihan terbaik Anda. Nikmati kelezatan menu hidangan Yakiniku dan Syabu-Syabu sepuasnya dengan harga spesial dan pelayanan yang penuh keramah-tamahan. Pastikan Anda kunjungi Hanamasa terdekat bersama anggota keluarga, teman maupun kerabat dan nikmati hidangan lezat bernutrisi sekarang juga.

Hanamasa Outlet **JAKARTA** Mahakam (021) 7202366, 7245852 Gajah Mada Plaza (021) 63872140 Sports Mall Klp. Gading (021) 45850114 Bintaro Plaza (021) 7353553
Megamal Pluit (021) 6670765 Mal Puri Indah (021) 5822464 Mal Pondok Indah (021) 75915251 Mal Artha Gading (021) 45864556 Mangga Dua Square (021) 62311519
Mal Taman Anggrek (021) 5639349 Tamini Square (021) 87782781 Poins Square (021) 75921451 **BOGOR** Pajajaran (0251) 8324323 **TANGERANG** Supermal Karawaci (021) 5462608
Serpong Plaza (021) 53125118 **BEKASI** Mal Metropolitan (021) 8853959 **DEPOK** Cibubur (021) 84598808 Margo City (021) 78870911 **BANDUNG** Istana Plaza (022) 6046766
Dago (022) 4230968 **SURABAYA** Gubeng (031) 5340446 Tunjungan Plaza IV (031) 5468139 Kartini (031) 5669397



MASUK
GRATIS!

INFO : HELLOFEST.COM / TWIT @HELLOFEST



HELLOFEST 7

powered by :

 www.detik.com

SABTU 4 DES '10
12.00 - 22.00 WIB

BALAI KARTINI JAKARTA
JL. GATOT SUBROTO KAV.37



**BAWA KAMERA
UNTUK NARSIS
BERSAMA
KOSTUMASA !**

SARAN :
MAKAN DULU
SEBELUM KE SINI
LALU
BRANGKAT RAME
RAME 1 MOBIL



100
FILM
PENDEK!



500
KOSTU
MASA!
(COSPLAYER)



10.000
ACTION
FIGURE!

TEMUI FILM PENDEK TERGOKIL KARYA ANAK BANGSA, KOLEKSI MAINAN YANG BIKIN NGILER, KOMUNITAS STAR WARS - TRANSFORMER - STAR TREK HINGGA TWILIGHT, DAN RATUSAN PENONTON BERKOSTUM ANIMASI TUMPLEK BLEK DI HELLOFEST 7 !!!

 www.detik.com



HelloMotion
ACADEMY

ANIMONSTER

CAM
solutions



Indonesia kreatif

Bagi yang tidak ingin alamat email-nya dimuat, harap memberitahukan dalam email yang bersangkutan.



Monsu Monsuu~~~ *Tanjoubi omedetou nyaaa~ nyappy nyappy nyappy birthdaay~*

Semoga tetep jadi majalah animanga terbaik buat Rei & buat semuanya :3 Mau request + tanya-tanya niih:

1. Thanks yaaa udah bahas *Hakuoki season 2*, *Sengoku Basara*, sama *Gundam n cover Gundam*-nya yang imut~ Rasanya jadi pengen bikin helm kaya gitu~ Pokonya edisi 140 kemaren Rei ampe berbusa-busa mulutnya *sudah melebihi tahap ngiler* *speechles* deh, pokoknya kereeeeeen.
2. Mau tanya, sebenarnya *Vocaloid* itu ada berapa sih? Kok Rei liat banyak banget ya =.=
3. *Update* lagi *D.Gray-man* nya doong, *manga*-nya udah jauh berkembang tuh.
4. Oh iya, Monzu udah pernah bahas *Black Cat n Gintama* belum? Boleh request ntu? Rei lagi suka banget sama 2 anime itu.
5. Buat ultah bulan depan, bonusnya kaos gambar Kathleen dong! Pasti Rei pake tiap hari deh! *ga dicuci-cuci dong? O.o
6. Dulu kan Animonz suka ngasih info buat situs-situs yang berbau *Nihon*, ko sekarang ngga sih? Kan lumayan tuh infonya.
7. Bahas *The Gazette* juga yaaa yaaa *banyak banget request-nya mbak =3=/
8. Kalau mau liat *back issue* di mana ya? Trus kalau mau pesen di mana? Mau ngelengkapin koleksi Monzu yang awal-awal nih.
9. Eh eh, boleh ngintip crew Monzu? Atau tempat kerja para staff Monzu? Kayaknya asyik liat-liat ke calon tempat kerjanya Rei *pede banget yah* Udah ah segitu aja, makasih ya dah baca surat Rei, *arigatou gozaimassuuu* Psst~ jangan lupa traktirannya ;D

Reika Hoshina, reikahoshina@yahoo.com

Redaksi:

Rei-chan, *arigatou gozaimasu*~ Terima kasih buat ucapan dan doanya.

1. *Yokatta ne*~
2. Program *Vocaloid*-nya sendiri ada 2, tapi yang banyak itu karakter *Vocaloid*-nya. Ada apa saja karakternya, bisa kamu simak di rubrik On Stage edisi ini.
3. Ngantri dulu ya...
4. *Black Cat* sudah diulas lengkap di edisi 57 [versi *manga*] dan edisi 88 [versi *anime*]; sedangkan *Gintama* diulas di edisi 92.
5. Kalau mau kaos Kathleen, tinggal berlangganan majalah Animonster 1 tahun saja ^^
6. Rubrik Kikmonster memang sudah dihilangkan karena tergusur rubrik lain. Kalau kamu mau tahu link situs anime menarik, bisa *search* langsung di Google atau Yahoo.
7. *The Gazette* profilnya sudah dimuat di edisi 82, lalu ulasan album dan gaya rambutnya di edisi 102, 112, 138.
8. Info *back issue* dan pemesanan bisa langsung menghubungi kantor Megindo Jakarta di 021-39830998 a/n Mbak Ratih pada jam kerja.
9. Ngintip boleh kok, asal jangan menjelang *deadline*, karena saat itu kru Animonster sedang buas dan siap menerkam hehehe...

Konnichiwa!! Boku wa Ricky desu ^^ Apa kabar di situ? Lama nie gak nyurat ke Animons :P

Aku ada unek-unek nie:

1. *Otanjoubi omedetou* Animonsuta!!! Semoga makin disukai para *otaku* anime :3
2. T-O-P buad Animonster 140. Hampir semua yang ku-request ada! Pokoke 4 jempol dah!
3. Kenapa ada anime di Jepang yang tayangnya tengah malam di Jepang?
4. Bener ya *KHR, 07-GHOST, Durarara!!* bakal dibuat sekuelnya? Jadi penasaran deh ^o^

5. Bahas *Kami Nomi, Mitsudomoe, Soredemo, STAR DRIVER, Fortune Arterial, Bakuman* dan *Tegami Bachi REVERSE* donkk... *Onegai* >.<
 6. *Keroro Gunsou* sekarang animenya *season* berapa ya?
 7. Bahas Akira Ishida-san donkk... *Onegai... Onegai...*
 8. Animons mau ada *event* dalam waktu dekat gak?
 9. Terus kapan *Posterbook*-nya keluar ^^
 10. Bagi yang suka nge-tweet... *Follow* saia donk di @tamazuki_saburo, ok? -.<
- Ya udah~ Itu ajah~ Salam buad cmua ^^
tsuna-vongola@ovi.com

Redaksi:

Konnichiwa Ricky-kun! Langsung aja Redaksi jawab unek-uneknya:

1. Amiin, *hontou ni doumo arigatou*~
2. Terima kasih buat jempol tangan dan jempol kakinya ^^
3. Anime yang tayang pada tengah malam itu biasanya ditujukan untuk pemirsa dewasa, dimana konten atau cerita di dalamnya tidak cocok ditonton oleh anak-anak. *Crayon Shin-chan* pun sebenarnya di Jepang ditayangkan pada malam hari, karena anime tersebut memang bukan untuk anak-anak.
4. Itu hanya gosip aja, sebab belum ada kabarnya dari *website* resmi ketiga anime tersebut.
5. *Request*-nya ditampung dulu ya. Beberapa judul ada juga yang udah disiapin, jadi tunggu aja sebentar lagi.
6. *Keroro Gunsou* sudah mencapai *season* ke-7, dan hingga pertengahan November sudah mencapai episode 340.
7. Akira Ishida sudah diulas di edisi 80.
8. Dalam waktu dekat ini Animonster ngga akan buat *event*, tapi rencananya akan mengadakan sebuah *event* besar di tahun 2011 nanti. Doakan saja acaranya jadi ya.
9. Tungguin aja deh... ^^

Moshi moshi Animons!! Kizui desu!!

Gomen bertamu mendadak, kebetulan mu melamar kerja jadi *bodyguard*-nya Kathleen haha ^^

Ini email pertama Kizui, jadi dimuat ya!!! *wink wink* karena kalo tidak.... Kizui bakal pindahkan lho kantor Animons ke tepi sungai Amazon... Hehehe langsung aja deh...

1. *Tarik napas dalam* OTANJOURI OMEDETO GOZAIMASU ANIMONS~~~~!!! Semoga makin keren, sukses dan buat Kathleen~ makin subur~!! *digitit Kathleen* Btw, ultah yang ke berapa Monsu-chan? Kizui fans baru c~~ hehehe ^^v
2. HWAAAAAA~~~~ HONTOU NI ARIGATOU GOZAIMASU~ DAH BAHAS KUROSHITSUJI II AND BUAT EDISI MECHA!!! Serasa dapet hadiah istimewa deh, apalagi November juga ultah Kizui! ^o^v Dua edisi berhasil bikin Kizui jingkrak~!! Apalagi bonusnya~~~ keyeeee~n!! >o<d Hehehe *mou ichidou arigatou*...
3. Oh ya *manga Kidou Senshi Gundam Seed* itu beneran ada kan? Kizui ngefans banget ma *GS*, terus *managaka*-nya siapa? Sampe vol berapa?
4. Eh kak Bayou dah nelurin *emang ayam?* *manga* belum? Kan kak Gal-el dah tuh, Kizui suka ma gambar bikinan kak Bayou ^^d
5. Kirim *chara original* bikinan sendiri boleh gak? Terus kalo *doujin*?
6. X dah dibahas belum? Di nomor berapa ya?
7. Terus kalo mau pesen Animons edisi lama gimana caranya?
8. Oh ya sekedar pengen tahu, Animons pertama terbit tahun berapa? Terus Kathleen waktu itu dah segendut sekarang gak? *digitit Kathleen*
9. Dah pernah bahas BACK-ON belum? Kizui suka

banget tuh ma BACK-ON >o<

10. *Sayounara Zetsubou Sensei* kocak banget tuh, dah bahas juga belum?

Yah segitu aja dulu deh yang Kizui sampein. Btw, diterima gak ne Kizui jadi *bodyguard*-nya Kathleen?? *dilempar sandal* ahahaha *thanx* buat Animons, salam buat semua kru termasuk *cleaning service*-nya!!! Mata ne...

Kizui Huka, shounenjigoku@rocketmail.com

Redaksi:

Wah lagi-lagi kantor Animonz kena ancaman pembaca >_< Kalau begini terus kru Animonz pensiun semua deh *hehe becanda...*

1. *Arigatou ne*~ Animonster sekarang sudah memasuki umur remaja berusia 11 tahun. Doakan supaya majalah kesayangan kamu ini bisa berumur sampai 1000 tahun, sampai krunya jadi kakek-kakek dan nenek-nenek ya :D
2. *Kochira koso arigatou* buat pujiannya yang memotivasi kru untuk bekerja lebih giat menghasilkan majalah yang semakin baik kualitasnya ^^
3. Ya, *Gundam Seed* dirilis dalam versi *manga* terbitan Kodansha, yang ilustrasinya dibuat oleh Masatsugu Iwase. *Manga*-nya sendiri dibuat sebanyak 5 volume.
4. Bayou sudah merilis komik juga kok, tapi bukan diterbitkan di Indonesia, melainkan diterbitkan di Amerika oleh penerbit Tokyopop.
5. Fans Art bergambar *chara original* boleh kok, tapi kalau *doujin* harus merupakan parodi dari *anime/manga* yang sudah ada.
6. X pernah diulas di edisi 32.
7. Pemesanan *back issue* bisa langsung menghubungi kantor Megindo Jakarta di 021-39830998 a/n Mbak Ratih.
8. Animonster pertama kali terbit bulan Desember 1999, sejarah lengkapnya bisa kamu baca di halaman berikut. Waktu itu Kathleen sudah bulat gendut, tapi Kathleen yang sekarang jauh lebih bulat karena kebanyakan makan hehehe...
9. BACK-ON sudah masuk *list*, kalau sudah cukup datanya akan diulas.
10. *Sayonara Zetsubou Sensei* dan *Zan Sayonara Zetsubou Sensei* sudah diulas masing-masing di edisi 112 dan 128.

Konnichiwa Animonsu-cha~

Boku wa Lia desu! Ini e-mailku yang kedua, tetapi yang pertama sepertinya tidak dihiraukan... *pika-pika eyes* Jadi kalau yang ini tolong dimuat yaaa~*langsung ganti *devil eyes** Awas kalau nggak dimuat, nanti aku suruh Ai Enma supaya Bayou-onee dan Dakudaku-chan [Bang Somad] dimasukin ke neraka, ohohohohoho~ Okeeeh.. Inilah dia *request*-ku!

1. Tema *mecha*-nya mbuat aku bengong seminggu nih Animons, lagian keren banget siih!!
2. Tema bulan depan *sports* dong! Supaya *Eyeshield 21* ikut nangkring di situ~
3. *Plak!* Bahagia banget ngelihat nama Aki Toyosaki dijelasin niih.. Kyaaaaau~
4. Menunggu Home Made Kazoku dibahas nii.. Hehehe~
5. Animons.. Kira-kira di mana ya bisa nemuin Animons jadul? Aku soalnya pengen banget baca yang terdahulu~
6. Bahas dong Eiko Shimamiya~ Suaranya bagus banget siih~
7. *Update*-in *Bleach* dong! Penasaran nih ama ceritanya~ *w*
8. Tolong bahas *Tegami Bachi Reverse* yaaaaa, kutunggu looh~
9. Jangan lupa bahas *Shakugan no Shana III* yaaa~

10. Bahas Kotoko and ICHIKO yaa, *please please PLEASE!!!* Aku suka banget tuh *singer* soalnya...
11. Minta *artbook*-nya Koge-Donbo dongggg.
berliannur.ramadhan@gmail.com

Redaksi:

Konichiwa Lia-san! Fuih... kali ini Kathleen bisa bernafas lega karena tidak jadi korban teror *ditimpuk Bayou & Somad*

1. Semoga edisi kali ini sukses membuat kamu bengong lagi hehe...
2. Tema *sports* baru dimuat di edisi 134 kemarin, *Eyeshield 21* juga sudah dikupas tuntas dan jadi cover pada edisi 123.
4. Home Made Kazoku juga sudah pernah dimuat di edisi 124.
5. *Back issue* bisa langsung kamu pesan ke kantor Megindo Jakarta selama persediaan masih ada.
6. Masuk *list* dulu ya.
7. *Bleach* kan baru di-update? Giliran dulu dengan anime lainnya yang masih mengantri panjang ya.
8. Pasti, udah disiapin kok ^^
9. *Shakugan no Shana III*? Maksudnya drama CD? Kalau TV animenya hanya sampai *Shakugan no Shana II*.
10. Beres, tapi antri dulu ok?
11. Ampunilah Kathleen... bisa-bisa Redaksi bangkrut nih kalau bagi-bagi *artbook* ke semua pembaca ^^;

ALOHA~~~~~

Konbanwa Animons... [malem ceritanya]. *Watashi wa Tya desu...* Aku salah satu dari sekian banyak penggemarmu dari Bandung hehehe... Ini e-mailku yang ke-1000 [boong banget], semoga e-mailku yang ke-1001 ini dibales dan dimuat yak, kalo engga Kathleen aku bawa jadi patnerku di *Gundam 00* loh hehehe [kaya Lockon sama Haro aja]
Oh ya, ini uneg-uneg aku:

1. *Sankyuu* udah bahas *Gundam 00 movie*. Aku penggemar *Gundam* banget loh, jadi waktu aku liat di toko covernya *Gundam...* *SRETT [sound effect] langsung aku beli tanpa basa-basi loh [curhat ceritanya].
2. Posterbook-nya mana? Kok ga keluar-keluar? Ditunggu loo...
3. Bahas *Tantei Opera Milky Holmes* yang lengkap dong.
4. Kok makin lama Animons makin mahal ya? Kalo bisa rada diturunin dong harganya hehehe [malu deh ngomongnya ><], abis aku kan masih sekolah duitnya juga ga banyak-banyak amat.
5. Kalo buat beli DVD anime gitu... belinya di mana yah?
6. Kalo *manga Miiko* di Jepang udah sampe nomor berapa?

Segitu aja deh, nanti kebanyakan hehe ^^

Akhirnya~~~ lega juga melepaskan uneg-uneg. Udah dipendam lamaaaaaa banget [alay gila]. *Thanks* ya sudah menampung uneg-uneg dari aku.

Salam buat Kru Animonster terutama buat Kakak-kakak yang bikin "WHAT THE!!". Aku ngefans sama gambar+ceritanya... Kocak abiss. Buat Kru... SEMANGAT!!! SEMANGAT BUAT DEADLINE!!
Ganbatte~~~~~

tya.corda@gmail.com

Redaksi:

Halo Tya! Langsung aja redaksi jawab lagi e-mail ke-1001 ini ya:

1. Syukur deh kalau kamu suka dengan apa yang disajikan redaksi di edisi kemarin.
2. Harap bersabar ya, masih ada beberapa kendala untuk pengumpulan dan pemilihan gambarnya.
3. Beres, tunggu aja tanggal mainnya.
4. Sebenarnya harga Animonster masih tetap stabil

selama beberapa tahun belakangan. Sampai saat ini harga masih dipertahankan walau harga kertas sudah melambung naik. Apalagi Animonster juga selalu menyertakan bonus di setiap edisinya.

5. DVD anime *original* banyak dijual di toko-toko anime atau *online store*. Kamu juga bisa memesan langsung ke Animonster Library.
6. Di Jepang *Kocchi Muite! Miiko* masih berlanjut di jilid 22.

Hi Mons, aku Mahdi di Surabaya. *How are you today?*

Semoga semua baik-baik aja. Aku punya beberapa usul sama pertanyaannya nih. Karena ini e-mail pertamaku jadi, Pliiiizzzzz...zzz...zzz... -_- [ampe ketiduran] Plaaakkk!!! [dibangunin Kathleen]. Jadi tolong dimuat yah, ato kalo gak bisa yang penting dibales. Kalo nggak, mulai bulan depan gambar Kathleen yang biasa nongol di cover depan majalah akan aku ganti sama gambar muka si G***s yang lagi pake wig waktu nonton tenis di Bali. Kalo gitu langsung aja deh Mons.

1. Aku selalu beli Animons di toko buku Gramedia dekat rumahku. Pas beli edisi 133, 134, 135 dan 139 di cover majalah ditulis bonus Pin Up, tapi di dalam majalah gak ada pinnya. Udah aku cari di majalah yang lain juga gak ada. Apalagi di edisi 139 gak ada bonusnya sama sekali. Sebenarnya pin itu gak dikasih sama toko bukunya ato emang gak ada sih Mons? Gimana nih, soalnya udah 4 kali aku gak dapet pin.
2. Gimana kalo Animons diterbitin tiap 2 bulan sekali? Soalnya buat pelajar sepertiku yang berduit pas-pasan, harga Rp 29.000 cukup mahal. Tiap bulan aku mati-matian ngumpulin uang buat beli Animons, sampai aku rela gak beli komik cuma buat beli Animons ToT hiks...hiks...hiks... sedih banget. Aku juga sempat mikir buat jual Animons edisi lama buat nambah uang supaya bisa terus beli Animons. Jadi kumohon kalo bisa permintaanku dikabulkan yah >< pliiiiiisssss.
3. Aku lihat harga Animons gak ada kenaikan, tapi kenapa harga komik tiap tahun naik terus yah? Apa karena kenaikan harga BBM dan TDL ato ada faktor lain. Tadinya aku mau koleksi beberapa judul baru, tapi gak jadi karena uangku pas-pasan. Sekarang aku jadi lebih banyak baca dan *download* komik *online*.
4. Gimana kalo dibikin rubrik baru, namanya "Kathleen Fashion". Seperti Fans ART, tapi para pembaca mengirimkan gambar Kathleen dengan kostum unik, mulai dari *cosplay* sampai pakaian tradisional. Contohnya, Kathleen pake kostum *shinigami* plus rambut *orange* ala Ichigo, pake baju Si Unyil, ato pake baju batik, blangkon plus kumis ala Pak Raden, pasti Kathleen tambah lucu. Buat yang menang dapet *merchandise Kathleen exclusive* dari Animons. Gimana Mons, oke gak tuh ideku?
5. Sebelum kirim email aku lihat e-magz. Waktu baca Animons dan majalah yang lain ternyata cuma bisa dibaca beberapa halaman aja. Emangnya Animons gak bisa dibaca *full* secara *online* ya?
6. Kalo mau pesan Animons edisi lama bukti pembayarannya harus di-fax ya? Kalo buktinya difoto trus dikirim lewat email bisa gak? Soalnya aku gak punya *fax* nih he he he, maaf kalo pertanyaannya aneh.

Sekian dulu yah email dariku moga-moga nggag kepanjangan. Oh ya ingat pesanku di awal tadi, emailku harus dimuat ato dibales, kalo nggag aku akan... Gubraaakkkkk!!! x_x [dijorokin lagi sama Kathleen ampe pingsan].

Red Scar, red.scar@gmail.com

Redaksi:

Halo Mahdi... Kali ini Kathleen yang kena ancaman,

rupanya Kathleen banyak fans-nya ya hohoho...

1. Pin dan pin up itu berbeda lho... Pin up itu berupa halaman gambar seperti poster kecil. Jadi untuk edisi-edisi yang kamu sebutkan itu memang tidak ada bonus pin, melainkan pin up. Pin up biasanya disisipkan di dalam halaman majalah, tidak disisipkan secara terpisah atau lepas dari majalah.
2. Redaksi sih senang sekali kalau bisa *deadline* 2 bulan sekali hehehe... Tapi kalau terbit terlalu lama info-infonya tidak akan *update* dan menjadi basi bukan?
3. Faktor utama kenaikan harga komik yaitu kenaikan harga kertas yang semakin melambung belakangan ini. Memang kenaikan harga kertas cukup membuat para pecinta komik gelisah, tapi jangan sampai membuat kita mendukung pembajakan dengan mengoleksi *mangascan* lho.
4. Idenya mantap, terima kasih buat masukannya ^^
5. Untuk bisa membaca isi majalah seutuhnya, kamu harus daftar *membership* dulu di website E-magz kemudian melakukan transaksi pembayaran melalui Indomog. Keterangan detailnya bisa kamu baca di website tersebut.
6. Ya, buktinya harus di-fax atau dikirim fotokopinya karena akan digunakan sebagai arsip pembukuan perusahaan.

PLEASE JOIN ANIMONSTER ON:



www.twitter.com/AnimonsterID

www.facebook.com/AnimonsterMagz

facebook



Minagi Tohno

Tanjobi oMedet0., GeBurstag for U MonZ' d Ulth yg k-11..^_^



Lily Vessalius

Makasih animonster atas segala pembahasannya selama ini ><



Cagali J. Yoshioka

Qren bangetttttzzzzzz >< go mecha! go mecha! go!! bulan depan mo ultah nih, pa yha terobosan barunya?? :*



Reza Espada Ardian

Animonster makin keren aja nih haha makin sering beli deh kalo kayak gini hehe



Annisa Rokujo Lamperouge

Huwaaaaa.....pertama kali liat animz bulan ni, langsung jingkrak2 gak jelas...jejeritan....KYAAA!!!!!! gundam 00!!!!!!!



CONTENTS:

- History
- Animonster Events
- Animonster Facts
- Animonster Crew Opinions

Animonster 1

ANIMONSTER 141

Animonster “lahir” pada bulan Desember 1999, dan diterbitkan pertama kali dalam bentuk tabloid dwi-mingguan setebal 32 halaman, dengan distribusi masih sebatas kota Bandung dan Jakarta. Dengan *tagline* “**The Best Anime & Manga Magazine in Indonesia**”, Animonster terbukti menjadi majalah hiburan pertama di Indonesia yang memberikan informasi mengenai hal-hal seputar anime dan komik Jepang. Memasuki edisi 17, dengan format yang tetap *double cover*, Animonster menambah ketebalan menjadi 40 halaman dengan content yang semakin berkembang tak sebatas dunia anime/manga namun juga kebudayaan Jepang. Tiga edisi setelahnya, Animonster dirilis dalam bentuk majalah setebal 68 halaman, dan kemudian menjadi 84 halaman mulai edisi 43. Saat itu jumlah pembaca semakin bertambah, mulai dari anak-anak hingga mahasiswa, apalagi distribusi Animonster juga sudah semakin meluas hingga ke seluruh Indonesia. Berbagai perubahan dilakukan Animonster untuk meningkatkan kualitas, seperti mengubah tampilan *layout* serta format *cover*, mulai dari *double cover*, *single cover*, hingga *flip side cover*.

Animonster juga membuat sebuah gebrakan baru pada *gold editon* [edisi 50] yang menyisipkan banyak pin up, serta edisi 51 yang hanya berisi poster dan pin up tanpa artikel. Dari edisi inilah muncul ide untuk merilis edisi poster [Posterbook] secara terpisah dari majalah Animonster sendiri. Bahkan edisi poster artis-artis Jepang pun pernah dirilis dalam Photobook.

Dari waktu ke waktu Animonster terus mengadakan perombakan, seperti pada edisi 91 yang dikatakan sebagai edisi “*henshin*” alias edisi perubahan, mulai dari ukurannya yang mengecil namun jumlah halaman ditambah, hingga tampilan *cover* ganda. Bahasan mulai edisi ini pun semakin beragam dan muncul rubrik baru yang *segmented*, yaitu rubrik J-FEST yang berisi pada hal-hal seputar kebudayaan Jepang, serta B-SIDE yang isinya difokuskan kepada pembaca pria.

Pada awal tahun 2008, Animonster dinobatkan sebagai majalah remaja terbaik se-Indonesia menurut polling **AC Nielsen** sepanjang tahun 2007. Demikian juga dengan tahun-tahun sesudahnya, Animonster selalu masuk dalam jajaran Top 10 AC Nielsen kategori majalah remaja

HISTORY



terbaik. Mengingat Animonster tidak saja membahas hal-hal seputar anime dan manga, *tagline* Animonster pun diganti menjadi “**AC Nielsen's Best Teen Magazine**”. Sejak edisi 119 hingga sekarang, Animonster menambah ketebalan menjadi 130 halaman dengan format *flip side cover* serta menyertakan sisipan bonus menarik di setiap edisinya.

ANIMONSTER FACTS

Berikut sejumlah pertanyaan yang sering ditanyakan oleh para pembaca Animonster:

- **Berapa jumlah oplah Animonster?**
Setiap edisinya majalah Animonster dicetak sebanyak 50.000 eksemplar, dan didistribusikan ke kota-kota di seluruh Indonesia lewat toko buku, lapak, agen koran dan majalah.
- **Animonster edisi apa yang paling laku penjualannya?**
Edisi yang membahas anime-anime

ANIMONSTER EVENTS

Sejak bulan Desember 2004, tepatnya pada ulang tahun Animonster ke-5, Animonster menggelar acara tahunan bernama **Animonster Sound** yang menampilkan kompetisi band lokal yang membawakan lagu-lagu Jepang serta lomba *cosplay* dan *cosplay cabaret*. Kemudian setiap bulan Februari, dalam rangka menyambut hari Valentine digelar juga acara tahunan bertajuk **Animonster Aishiteru** yang lebih fokus pada perlombaan *cosplay* serta lomba membuat cokelat Valentine. Di samping itu, Animonster juga pernah menggelar acara persahabatan Jepang-Indonesia bekerjasama dengan Hotel Hilton dan Persada Jakarta bertajuk **Japan-Indonesia Matsuri [J-I Matsuri]** pada pertengahan tahun 2006. Selanjutnya Animonster juga dipercaya sebagai *event organizer* acara *cosplay* di *event game* akbar seperti *Indonesia Game Show*, *World Cyber Games*, *ESWC*, *World Game Tournamnet*, serta mengorganisir acara *cosplay* dalam *event* *Djarumblack Auto Blackthrough*, *Minori-Megumi* dan dipercaya menjadi *event organizer* dalam acara *launching* *Honda FREED*, serta baru-baru ini mengorganisir acara *cosplay* dalam acara *launching game online Happy Harvest New*.

ANIMONSTER WEBSITE
www.megindo.net/animonster



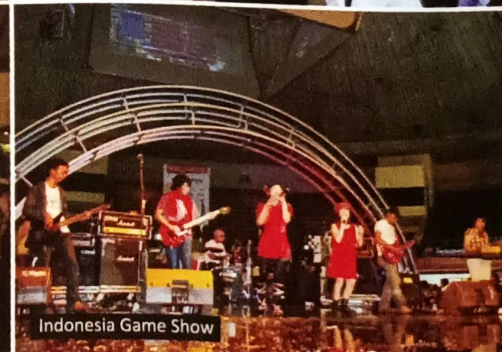
Animonster Sound 2004



J-I Matsuri



Bon Odori di J-I Matsuri



Indonesia Game Show



Animonster Love en Ciel



WGT 2007

- terkenal dan lawas seperti *Naruto*.
- **Bagaimana cara berlangganan dan membeli Animonster edisi terdahulu?**
Berlangganan dan pemesanan *back issue* bisa langsung menghubungi kantor Megindo Jakarta di 021-39830998 a/n Mbak Ratih. Atau bagi yang berdomisili di kota Bandung bisa langsung datang ke kantor Redaksi Animonster di Jl. Ranggamalela no 3, Dago.
 - **Bekerja di Redaksi Animonster sangat santai dan menyenangkan?**
Pernyataan ini sering sekali dilontarkan para pembaca Animonster. Faktanya? Tentu saja menyenangkan, karena seluruh tim editor menyukai anime/manga dan hal-hal tentang

Jepang. Tapi tentu saja pekerjaan redaksi tidak santai sama sekali, mengingat setiap bulan dihantui oleh makhluk halus yang bernama *deadline*. Saat tidak ada ide, tidak *mood* menulis, bahkan ketika sakit pun pekerjaan harus diselesaikan tepat waktu.

- **Berapa lama waktu pengerjaan satu edisi majalah?**
Penulisan artikel dan desain *layout* hanya sekitar 3 minggu. Namun ada juga beberapa artikel yang dikerjakan beberapa bulan sebelumnya, khususnya artikel yang membutuhkan survei dan penelitian mendalam. Untuk proses cetaknya, dibutuhkan waktu sekitar 10 hari.



Cosplayer di Animonster Sound 2004

ANIMONSTER CREW OPINIONS

Animonster bisa dikatakan merupakan majalah yang membahas segala sesuatu yang berhubungan dengan Jepang. Inilah opini dan pandangan para kru dan kontributor Animonster mengenai hal yang paling menarik dari Jepang:

EDITORS

LILY

Saya hampir menyukai semua hal tentang Jepang, mulai dari negaranya yang indah, masyarakatnya yang disiplin, budaya tradisional dan kontempornya, kreatifitas dalam menciptakan anime/*manga* dan *game* yang disukai banyak orang, makanannya yang enak dan yang terutama adalah gaya *fashion Shibuya gal*. Lalu yang membuat saya salut adalah bahwa masyarakat Jepang begitu mencintai negaranya sendiri, suatu hal yang patut kita jadikan teladan untuk juga mencintai negeri kita sendiri.



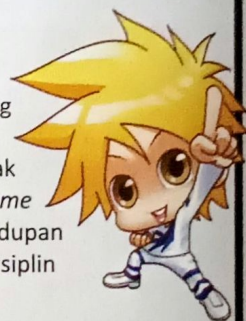
ASUN

Jepang itu kreatif, tekun, disiplin, dan... tahu malu, sesuatu yang belum begitu diterapkan di sini. Mereka mencintai budayanya sendiri dan menghargai budaya negara lain, mereka juga bisa memanfaatkan sumber daya alam dan manusianya secara maksimal. Seandainya bisa diterapkan di negeri kita tercinta ini...



ADITYA RAI [ANIM]

Di mata saya, Jepang merupakan negara di mana fantasi dan imajinasi dapat berkembang dan menjadi kenyataan. Negara ini seakan selalu memiliki segudang kreatifitas yang tidak ada habisnya sehingga *manga*, anime dan *game* sangat berkembang dan menjadi bagian kehidupan orang sana. Sangat mengagumi gaya hidup disiplin orang Jepang yang ditanamkan sejak kecil.



CYNTHIA

Yang saya sukai dari Jepang adalah negaranya yang modern namun masyarakatnya tidak lupa pada budaya warisan leluhur. Mereka juga punya harga diri yang tinggi dan pekerja keras. Selain itu saya juga suka pada makanan Jepang yang nggak cuma cantik dipandang tapi juga enak di lidah. Kalau membuat artikel Menu, perut saya sering keroncongan akibat membayangkan bagaimana lezatnya makanan tersebut... Karena itulah, nggak heran kalau sampai sekarang saya tetap gendut. Hahaha... *curcol abis*



DESIGNERS

FRISK

Jepang hebat dalam hal mempertahankan budaya mereka. Bahkan sampai mempengaruhi bangsa lain termasuk Indonesia. Ini terbukti dari banyaknya orang Indonesia lebih mengenal budaya Jepang daripada budaya Indonesia sendiri.



EKO MUNDIKO

Yang paling menarik di Jepang: Kebudayaan Jepang yang unik, juga masakannya serta orang-orang Jepang terkenal suka bekerja keras. Juga keindahan kota di Jepang, banyak dihiasi bunga sakura yang terkenal indah. Serta artis-artis Jepang yang terkenal kecantikannya serta kreativitas para remaja Jepang untuk menciptakan lagu-lagu bagus. Tokoh-tokoh, film animasi & *manga* yang banyak disukai anak-anak maupun remaja.



DEDE ARIES H

Katanya sih Jepang negara yang punya disiplin tinggi... Trus katanya orang Jepang pinter-pinter... Bisa bikin mobil, bisa bikin robot, apalagi filmnya... Itu juga katanya.... Maklum saya belum pernah ke Jepang sich... katanya juga.



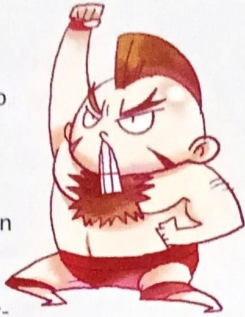
IMADE ARI SUGRIWA

Jepang itu menarik, walaupun negara tersebut sangat menonjol teknologinya tetapi mereka masih sangat menjunjung tradisi, masih sangat kental budayanya. Teknologi dan budaya, perpaduan yang sangat hebat yang menghasilkan hal-hal luar biasa dan patut dicontoh. Hihi...dan aku suka motor *Japan-style*... AWESOME.



EKO MUCHAMAD FAJAR

Saya salut dengan sistem pemerintahan dan ekonomi Jepang, baik itu ekonomi makro maupun mikro. Stabilitas ekonomi Jepang yang semakin memberikan dampak global, sehingga Jepang dapat berperan dalam pergolakan bisnis dunia. Dimana produk-produk Jepang yang semakin merajai di bidang-bidang tertentu seperti elektronik dan juga otomotif. *Two thumbs up!*



SEMEULING

Saya sangat terkesan akan disiplin serta tekad orang Jepang dalam kehidupannya.



REZA ARMANDA

Yang menarik dari Jepang adalah semangat dan ide-idenya yang berani dalam berkarya dan berusaha agar bisa mewujudkannya. Hal tersebut yang membuat saya terinspirasi dalam mendesain apapun yang berhubungan dengan dunia desain. Radikal tapi relevan.



ILLUSTRATORS

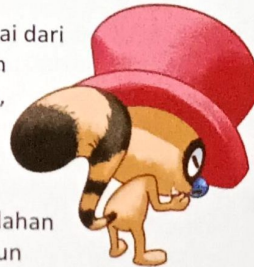
BAYOU

Hal yang paling gw suka adalah Be...err... ga boleh nyebut itu ya? Hmm *berpikir keras* Oh iya, gw suka bagaimana Jepang bisa menjadi sebuah negara modern tapi sama sekali tidak melupakan kebudayaannya. Keren sekali. Walau kacaunya, saking cinta pada negeri sendiri, sampai-sampai film berbahasa Inggris di-*dub* semua dalam bahasa Jepang. *Manga*-nya juga, karena dari situ gw dapet *basic* gaya gambar gw yang sekarang. Dan karena gw *gamer*, gw suka Jepang karena banyak bikin *game* keren2! Sampai saat ini, semua *game* favorit gw adalah yang diproduksi Jepang.



ARI SOMAD

Yang saya sukai dari Jepang adalah kreatifitasnya, berbagai hal yang jarang atau tidak ditemui di belahan dunia manapun muncul di Jepang. Imajinasi mereka yang tanpa batas ini selalu membuat saya kagum. Saya juga sangat suka melihat foto-foto artis Jepang yang terkesan natural tanpa *make-up lebay*, nggak kayak foto-foto artis negara lain deh pokoknya :p



GAL-EL

Yang saya sukai dari Jepang [meski banyak yang tidak saya suka juga] karena etos kerja penduduknya sangat inspiratif. *Fashion* dan makanannya unik-unik dan yang terpenting, karena *Odacchi* masih hidup dan berkarya.



CONTRIBUTORS

AOI MINAMI

Saya suka dengan Jepang karena bangunan kuno yang masih terpelihara, bisa bikin sejarah kuno negaranya sendiri menjadi sesuatu yang menjual, dan apa-apa serba praktis.



PIKUN

Bangsa Jepang sangat tekun saat mendalami suatu ilmu, mengolahnya sambil memasukkan identitas mereka, dan menjadikan olahan ilmu tersebut sebagai ciri khasnya. Tengok saja produk elektronik, kendaraan bermotor dan buku-buku kerajinan tangan, merk populernya didominasi nama Jepang. Karena bangga dengan identitasnya, mereka akan berusaha men-Jepangkan semua pengaruh dari luar supaya bisa beradaptasi dengan mereka. Mereka besar karena paham kekuatan dirinya, dan tahu bagaimana memanfaatkan kekuatan itu.



SLASHER BIRD

Yang paling saya sukai dari Jepang: musik, *art*, *fashion* dan kulinernya! Jepang selalu membuat saya berdecak kagum dalam hal kreativitas. Mereka tidak membatasi / mengkotak-kotakkan suatu *genre*, bebas berekspresi dan selalu punya ide atau inovasi yang menarik yang membuat seluruh dunia penasaran "*bakal apa lagi ya selanjutnya?*". Saya juga salut dengan *spirit* orang Jepang yang pantang menyerah dalam menghadapi keterbatasan, dan itu selalu menjadi inspirasi buat saya.



RYUICHI S@CHOU

Nihon ga suki de, karena anime + cosplay-nya keren", *dorama*-nya gak bertele", *seiyuu*-nya *talented*, jenis musiknya dari GLAY sampai Matsushita Yuuya OK semua, banyak cara dan nilai hidup orang Jepang dari segi positifnya yang bisa ditiru, *en* yang paling penting: setiap hari bisa selalu ningkatin ilmu bahasa yang udah pernah didapat dari semua *point* tadi, plus jadi mata pencarian yang menyenangkan. *Subarashii!!* ^.^



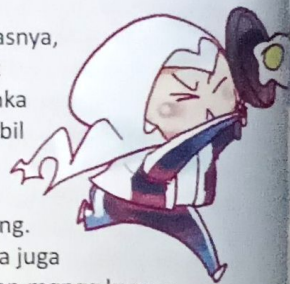
TYAS PALAR

Tidak semua hal tentang Jepang saya suka. Namun yang saya suka, sangat berarti bagi saya. Saya suka Jepang karena telah mengisi masa kecil saya dengan anime-anime *Super Robot* yang seru. Saya suka Jepang karena menghadirkan banyak *manga* berkualitas, memberikan teknologi tinggi seraya tetap bersahabat dengan alam dan tradisi, serta menjadi contoh baik dari segi kedisiplinan serta kebersihan.



EVE

Etos kerja kerasnya, dan semangat mempertahankan budaya sambil mengejar kemajuan di berbagai bidang. Selain itu, saya juga suka anime dan *manga* karena menunjukkan bahwa seni dapat disuguhkan melalui medium apapun.



RYUU "DHIETA" NAGAREBOSHI

Yang paling saya suka dari Jepang adalah kerja keras dan kecintaan terhadap budaya negeri sendiri. Dalam waktu kurang dari 50 tahun setelah Hiroshima-Nagasaki dibom atom, Jepang berhasil bangkit dari keterpurukan. Mereka menggunakan cara-cara kreatif dan menarik supaya budaya lokal tetap dikenal generasi penerus.



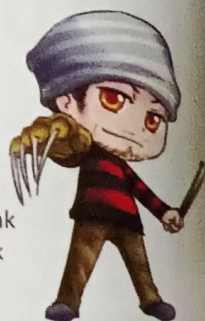
NOIR CIEL

Yang saya suka dari Jepang, sudah tentu, KARYA-KARYANYA! Dan berkat komik/novel/*game* dan sebagainya, yang notabene kebanyakan buatan Jepang, saya dapat pekerjaan yang saya sukai. Jangan lupa, kelulusan saya waktu kuliah pun juga berkat anime. Budaya, mungkin memang ada yang bagus, dan layak ditiru, tapi sejujurnya, kalau ditanya apa saya mau jadi orang Jepang, saya akan jawab "Tidak", soalnya selama 2 minggu di Jepang saya sudah ngerasain betapa stres hidup di sana.



KYU-SAMA

Yang paling saya sukai tentang Jepang adalah musiknya, karena musik Jepang memiliki keunikan yang tidak dimiliki oleh musik Barat. Dari mendengar musik Jepang [terutama J-Pop], saya tergerak untuk membentuk band Shiroy Hana. Selain itu saya juga terkesan dengan keteraturan dan kedisiplinan masyarakat Jepang yang sepertinya [masih] sulit diterapkan di negeri kita Indonesia. Saya berharap kita sebagai masyarakat Indonesia dapat mengambil hal-hal positif dari negara Jepang dan menerapkannya untuk kemajuan negeri kita.



KIREISHIKI FUUDOU

Sama seperti kebanyakan pendapat yang suka anime/*manga*, gaya komik dan animasi Jepang rasanya lebih pas sama selera saya. Selain itu, bahasa dan gaya lawakannya juga menarik.



SHIVA

Yang paling disukai dari Jepang adalah *dorama*-nya. *Dorama* Jepang biasanya singkat dan memiliki tema cerita yang beragam dan unik. Bahkan sering membuat penonton jadi terinspirasi.





Konnichiwa!

Rubrik J-Fest kembali hadir dengan ulasan menarik seputar Jepang. Dibuka dengan rubrik Check Point yang menghadirkan potret Prefektur Chiba, dan beragam maskot polisi yang ada di kota-kota di Jepang dalam rubrik Culture Express. Buat yang suka kisah seram, jangan lewatkan profil *youkai* Nurikabe dalam Myths. Ada juga ulasan tentang *brand fashion* wanita ternama di Jepang, LIZ LISA dalam Fitting Room dan cara memasak Steak di rubrik Menu. Simak juga kisi-kisi tentang film *GANTZ* yang akan tayang di Jepang tahun 2011 dan profil Kenichi Matsuyama yang membintanginya di rubrik J-Movie dan J-Star. Serba-serbi grup yang terdiri atas 14 personil, EXILE dihadirkan dalam rubrik Intro, hadir pula bahasan acara *Piramekino* dalam rubrik TV Show dan sebuah rubrik baru, Game Zone, yang kali ini mengulas *love simulation game* AKB1/48.

Otanoshimi ni...

Contents

- Check Point
- Culture Express
- Myths
- Fitting Room
- Menu
- Learn 2 Art
- Library
- J-Movie
- Learn 2 Talk Japanese
- J-Star
- Intro
- J-Glimpse
- TV Show
- Game Zone



Tokyo Motor Show 2007



Bandara Internasional Narita terletak di Prefektur Chiba

PREFEKTUR CHIBA

Introduction

Rubrik jalan-jalan kali ini akan mengulas tentang sebuah prefektur yang terletak di sebelah Timur kota Tokyo, yaitu **Chiba**. Mungkin nama prefektur Chiba masih belum terlalu akrab, namun bagi yang pernah menginjakkan kakinya di Jepang, pasti pernah mampir di prefektur Chiba. Mengapa? Karena bandara udara internasional Tokyo, **Narita International Airport**, sebenarnya terletak di kota Narita yang berada di dalam prefektur Chiba yang dalam karakter *kanji*-nya berarti Seribu Daun. Bandara Narita, layaknya bandar udara internasional Soekarno Hatta yang berlokasi di Cengkareng, Tangerang, hanya

berjarak sekitar 70 kilometer dari pusat kota Tokyo.

Prefektur Chiba bisa dikatakan sebagai "suburbia" Tokyo, karena, seperti kota-kota di sekitar Jakarta seperti Bogor, Tangerang, Bekasi, Depok, dll, beberapa fasilitas dan *event-event* internasional yang diadakan di prefektur Chiba selalu disebut sebagai fasilitas atau *event* kota Tokyo. Sebut saja **Tokyo Disneyland** yang sebenarnya terletak di prefektur Chiba. Begitu pula dengan *event Tokyo Motor Show*, yang diadakan setiap 2 tahun sekali di **Makuhari Messe** di kota Makuhari, juga terletak di prefektur Chiba. Begitu juga dengan festival musik **Summer Sonic**, yang setiap tahunnya diisi oleh artis-artis besar Jepang maupun mancanegara sekaliber Linkin Park, Muse, The Ting Tings, Coldplay, Alicia Keys, Nine Inch Nails, yang sering dianggap berlokasi di Tokyo, padahal sebenarnya diadakan di Makuhari Messe dan Marine Stadium di prefektur Chiba. Selain itu, masih ingat *manga/dorama/movie* yang berjudul *Kisarazu Cat's Eyes* yang dibintangi Junichi Okada dari band V6? *Kisarazu* merupakan sebuah kota kecil di sebelah Selatan prefektur Chiba.

Dengan begitu banyaknya tempat hiburan, akses yang mudah baik ke Tokyo maupun kota-kota besar lain seperti Yokohama dan Kamakura, plus akses ke bandara udara internasional membuat Chiba menjadi salah satu pilihan utama sebagai tempat domisili strategis di wilayah Kanto. Apalagi ditambah

dengan fakta lingkungannya yang relatif lebih sepi, jauh dari hiruk pikuk kehidupan kota metropolitan, serta biaya kehidupannya yang juga relatif lebih murah.

More about Chiba

Prefektur Chiba dikelilingi oleh lautan di tiga sisinya, sehingga membuat prefektur ini memiliki iklim yang nyaman bagi penduduknya, tidak terlalu dingin di musim dingin serta tetap disekjukan oleh angin laut di musim panas.

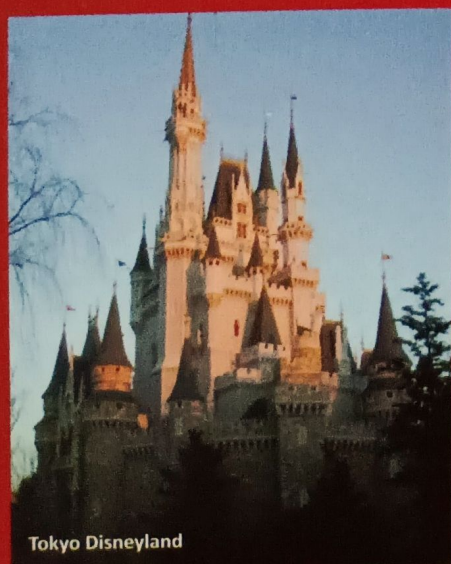
Secara umum, prefektur ini dibagi menjadi tiga bagian besar yaitu **Bay Area** dan **Tokatsu**, **Hokuso**, **Kujukuri** dan **Minami-boso**.

Bay area dan Tokatsu

Wilayah ini memiliki banyak sekali fasilitas seperti Tokyo Disney Resort, Makuhari Messe dan Marine Stadium, serta berbagai fasilitas rekreasi alam seperti sungai, danau dan taman dimana pengunjung bisa menikmati piknik di luar di hari yang cerah.

Hokuso

Hokuso merupakan lokasi Bandara Narita. Selain memiliki **Narita-san**, sebuah kompleks kuil Buddha kuno seluas lebih dari 16 hektar, Hokuso juga memiliki kompleks rumah *samurai* di salah satu kotanya yang bernama **Sakura**. Di tempat inilah pengunjung dapat mengamati tata cara kehidupan *samurai* jaman dahulu, serta lingkungan yang mengelilingi perumahan *samurai* itu.



Tokyo Disneyland

Kujukuri

Dalam bahasa Jepangnya berarti 99 Li, garis pantai sepanjang 66 km ini merupakan satu-satunya pantai di Jepang yang langsung menghadap Samudera Pasifik. Selain pasirnya yang putih, luasnya pantai ini menjadi salah satu tujuan menarik di musim panas bagi penduduk wilayah Kanto. Dan karena posisinya yang langsung menghadap Samudera Pasifik, pantai ini memiliki ombak yang bagus, sehingga pantai ini menjadi salah satu pantai utama di mana para *surfer* menunjukkan kebolehannya menunggang ombak.

Minami-boso

Di wilayah ini terdapat salah satu patung Buddha luar ruangan [outdoor] terbesar di Asia, serta kompleks 1.500 patung Dewi Kannon [atau mungkin lebih akrab di telinga kita dengan nama Kwan-Im] di

Nokogiriyama, Kamogawa Seaworld, Tokyo German Village dan sebagainya.

Karena posisinya yang dikelilingi lautan, industri perikanan merupakan salah satu industri terbesar di Chiba. Penduduk di daerah ini dijamin akan selalu bisa menikmati ikan segar setiap hari. Selain itu, Chiba juga merupakan produsen sayur mayur terbesar di Jepang. Salah satu produk utamanya adalah kacang tanah, di mana

76% dari produksi kacang tanah di Jepang diproduksi di Chiba. Oleh karena itu, jangan heran kalau di daerah ini akan ditemukan banyak sekali produk-produk makanan ringan atau kue-kue yang bertemakan kacang tanah.

Begitulah kira-kira gambaran secara umum mengenai prefektur Chiba. Di edisi depan, akan dibahas beberapa tempat wisata di Chiba.

Did you know?

Eskalator atau tangga berjalan bisa ditemukan di tempat-tempat yang menjadi fasilitas umum, seperti mall, stasiun, bandara, dll. Mungkin di negara kita, siapapun bisa menggunakan eskalator dengan bebas, namun di Jepang ada peraturan tidak tertulis mengenai penggunaan tangga berjalan. Misalnya di wilayah Kanto [Tokyo dan sekitarnya], pengguna eskalator diharapkan untuk berdiri di sebelah kiri, sehingga lajur sebelah kanan terbuka untuk dipakai oleh orang-orang yang sedang terburu-buru. Sebaliknya, di wilayah Kansai [Osaka dan sekitarnya]

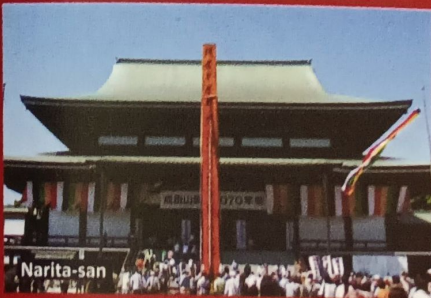


eskalator di kansai

pengguna eskalator berdiri di sebelah kanan, dan orang-orang yang terburu-buru menggunakan lajur sebelah kiri.



eskalator di kanto



Narita-san

PAMERAN LUKISAN ANAK INDONESIA-JEPANG KE 15

The Japan Foundation, Jakarta, bekerjasama dengan The Jakarta Japan Club kembali menggelar Pameran Lukisan Anak Indonesia - Jepang. Pameran yang diselenggarakan untuk ke 15 kalinya ini, akan memamerkan kurang lebih 140 lukisan karya murid-murid Indonesia jenjang TK, SD, dan SMP se-Jabodetabek, 80 karya murid-murid Jakarta Japanese School dan 30 karya murid-murid berkebutuhan khusus.

Pameran digelar pada :

Tanggal : **15 - 22 Desember 2010**

Jam buka pameran :

15 Desember :

Pk. 15.00 - 16.00 : (Pembukaan, khusus para juara 1 ~ 4 setiap kategori)
Pk. 16.00 - 18.00 : (Umum & Peserta Pameran)

16 ~ 22 Desember 2010 :

Pk. 09.30 - 18.00 (Sabtu-Minggu pk. 09.30-16.00)

Tempat :

Hall The Japan Foundation, Jakarta
Summitmas I Lantai 2
Jl. Jend. Sudirman Kav. 61-62, Jakarta 12190
Telp. 021-520 1266

TERBUKA UNTUK UMUM. TIDAK DIPUNGUT BIAYA

Selenggarakan atas kerjasama :

Didukung oleh :

Informasi lebih lanjut silakan menghubungi Japan Foundation, Jakarta, tel. (021) 520 1266



Selama ini, mungkin beberapa dari kalian mengira bahwa Jepang hanya memiliki satu maskot polisi. Tapi ternyata maskot untuk departemen kepolisian di sana berbeda-beda untuk setiap wilayahnya.

Berbagai maskot sering mengambil wujud dari salah satu simbol dari prefektur tempatnya berasal. Setiap prefektur biasanya memiliki empat simbol-simbol yang termasuk bunga, burung, pohon dan ikan. Wujud sebagai ikan dan pohon-pohon biasanya tidak terlalu lucu dan kebanyakan lebih memilih burung dari prefektur tempatnya berasal. Makanan istimewa, hewan-hewan yang terkenal, legenda setempat dan bangunan-bangunan khas juga digunakan.

Banyak maskot memiliki karakter laki-laki dan perempuan, maskot perempuan kemudian ditambahkan sebagai cara mudah untuk mengatasi masalah kesetaraan gender. Berikut ini adalah beberapa dari 48 maskot polisi untuk setiap prefektur di Jepang. Adakah diantaranya karakter favorit kalian?

Maskot Polisi Jepang



1. Hokuto-kun

Hokuto-kun mengambil gambar dari berbagai hewan yang hidup di

Hokkaido termasuk, kelinci, burung hantu, kuda, rubah dan terakhir, manusia. Ia memiliki telinga yang besar seperti kelinci untuk mendengar pendapat dan permintaan para warga. Dengan sepasang mata burung hantu ia bisa mewaspada dan melindungi penduduk setempat. Dan akhirnya kaki kuda akan memastikan ia memiliki kecepatan untuk merespon dengan cepat terhadap berbagai kecelakaan. Namanya berasal dari *Hokutosei*, kata Jepang untuk bintang biduk yang menandakan masa depan yang cerah dari Hokkaido.



2. Pipo-kun

Maskot bagi kepolisian Tokyo mungkin adalah maskot polisi yang paling terkenal di Jepang. Lahir pada tanggal 17 April 1987, namanya berasal dari dua huruf pertama dari masyarakat dan polisi. Kombinasi dari beberapa hewan, ia mengambil bagian terbaik untuk menjadi petugas penegak hukum terbaik: telinga yang besar membantunya mendengarkan orang-orang yang berada dalam kesulitan, sebuah antena untuk menangkap gerakan cepat dan mata yang besar untuk mengawasi setiap sudut

3. Fuji-kun

Di perbatasan selatan Prefektur Yamanashi berdirilah Gunung Fuji. Pemandangan yang akrab dan simbol kekuatan dan kekuasaan dipilih untuk beberapa alasan yang jelas. Fuji-kun dibuat pada tanggal 3 Maret 1988 dan berusaha untuk memenangkan kasih sayang masyarakat dan membuat mereka merasa aman.



5. Kyoppi

Pada musim semi tahun 2001 Kyoppi lahir. Jenis burung laut yang disebut *Streaked Shearwater* ini namanya berasal dari kombinasi Kyoto dengan polisi. Huruf "p" ini juga berarti masyarakat dan perdamaian. Kyoppi ramah dan ceria dan selalu tampak mengawasi untuk keselamatan para warga.



4. Sp-kun

Prefektur Shizuoka tempat Sp-kun berasal memiliki empat tim sepakbola dengan dua diantaranya berjalan dengan baik di J-League. Shizuoka juga memimpin Jepang dalam jumlah anak Sekolah Dasar yang bermain sepakbola. Kota ini terkenal karena kecintaannya pada olahraga sehingga tak heran jika polisi di sana memilih sepakbola untuk maskot mereka. Polisi Shizuoka juga menyatakan bahwa terdapat banyak kesamaan antara permainan sepakbola dan pekerjaan polisi. Sisi hitam dan putih yang banyak pada permukaan bola bisa mewakili banyak aspek dalam pekerjaan polisi. Pelanggaran dan pembelaan dari para pemain juga merupakan beberapa teknik yang digunakan oleh polisi. Dan seperti para pemain bola, mereka bertujuan untuk menanggapi berbagai insiden dengan kecepatan dan ketepatan. Sepakbola memiliki aturan yang ketat, yang dapat dibandingkan dengan hukum dan bagaimana polisi mengikutinya. Akhirnya, seperti pertandingan sepakbola, polisi juga memerlukan dukungan masyarakat untuk menghibur mereka.

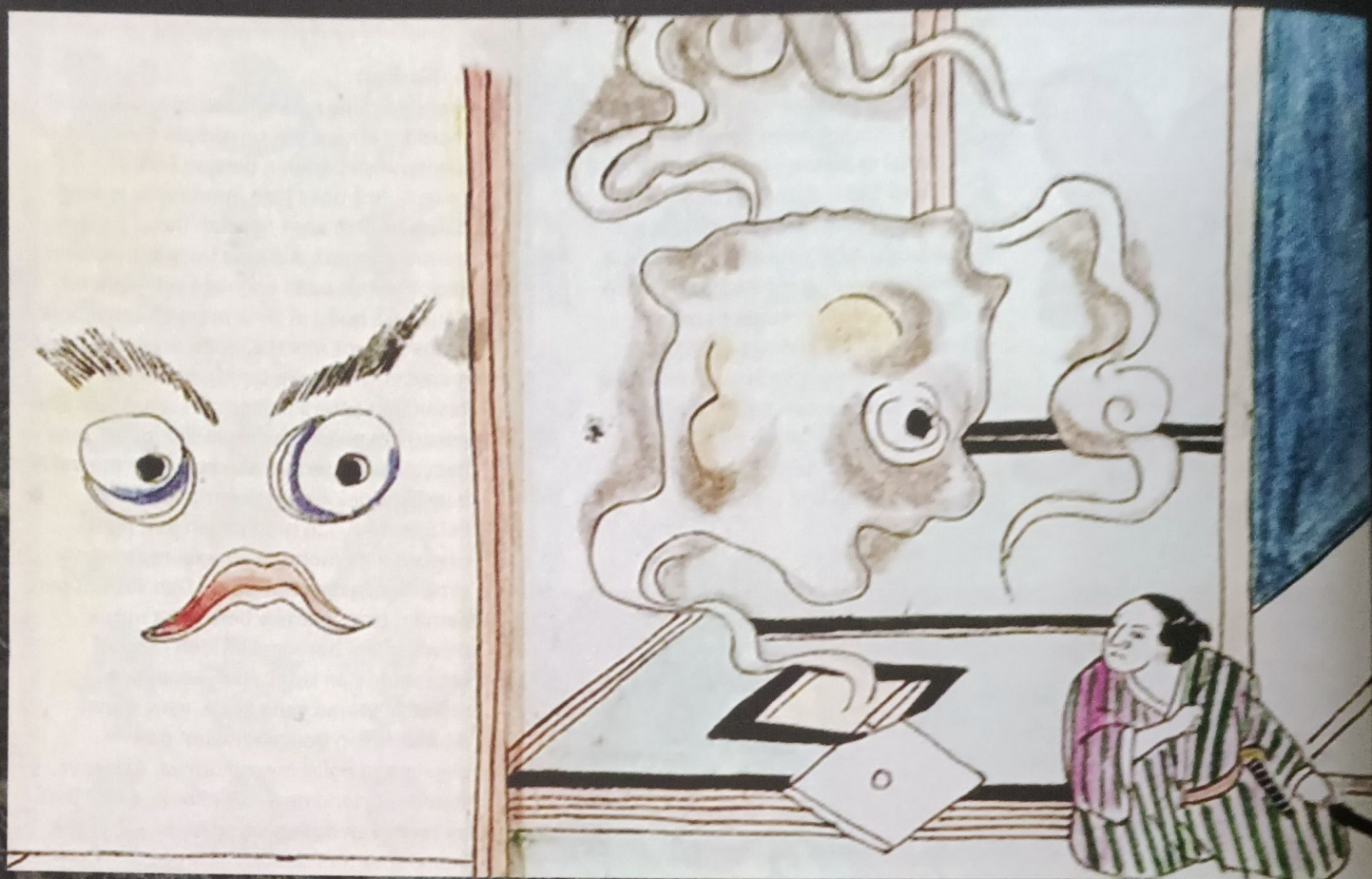


6. Fuu-kun & Kei-chan

Saudara kandung yang tersenyum dari Osaka ini keduanya memiliki huruf "V" di topi mereka yang berarti vitalitas. Mereka juga memiliki lampu merah di bagian atas yang dikatakan mengekspresikan sikap mereka untuk mengatasi keadaan darurat setiap saat. Fuu-kun, anak lelaki dan tertua dari pasangan tersebut mengambil namanya dari Osaka-fu ["fu" berarti prefektur tetapi tidak digunakan untuk setiap daerah] dan anak perempuan yang bernama Kei-chan mengambil kata "kei" dari kata *keisatsu* [polisi].

Source: <http://idleidol.net/japan's-police-mascots/>





NURIKABE

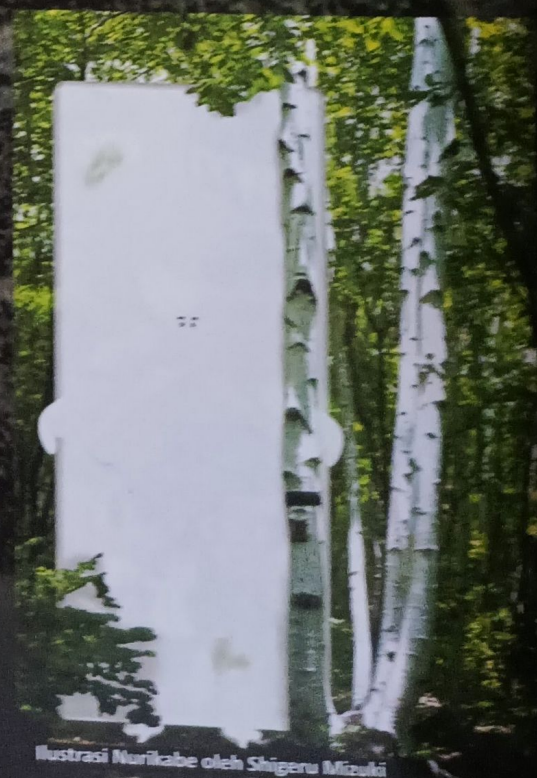
The blocking wall

Kamu tengah berjalan di sebuah hutan. Atau di tepi jalan raya. Gurun. Atau dimanapun itu, tiba-tiba kamu merasa kamu terhalangi oleh sesuatu. Dirimu berusaha melangkah maju, mencoba ke depan, ke kiri, ke kanan, ke mana saja, kamu tetap terhalangi, tidak bisa ke mana-mana. Kamu mencoba mendorong 'sesuatu' yang menghalangi itu, memukul-mukunya, menendangnya, tapi keadaan tidak berubah. Tetap sama. Sampai akhirnya kamu menjadi frustrasi sendiri. Selamat, kamu sedang berhadapan dengan Nurikabe.

Youkai yang satu ini cukup unik, wujudnya seperti dinding. Namun bukan sekedar dinding biasa, dinding yang satu ini kasat mata dan punya kemampuan untuk melar sesuka hati dan tak terbatas. *Youkai* yang konon disebut-sebut berasal dari utara Kyushu ini juga digambarkan memiliki tangan dan kaki yang pendek. Ia kerap menyamar sebagai dinding rumah atau bangunan yang belum jadi, meniru wujud dinding-dinding lainnya. Kadang ia juga bisa berada di tengah jalan, menghadang siapapun yang ingin lewat. Dengan kemampuannya itu, Nurikabe

muncul pada malam hari untuk mempersulit akses para pejalan kaki. Biasanya para pejalan kaki baru menyadari ada yang 'salah' dengan perjalanannya ketika dia mencoba melangkah ke mana pun dan sejauh apapun ternyata hanya *stuck* di situ-situ saja. Dalam keadaan ini orang akan menjadi stres dan frustrasi. Dan inilah yang menjadi 'kesenangan' Nurikabe.

Mangaka *GeGeGe no Kitaro* sekaligus pakar *youkai*, Shigeru



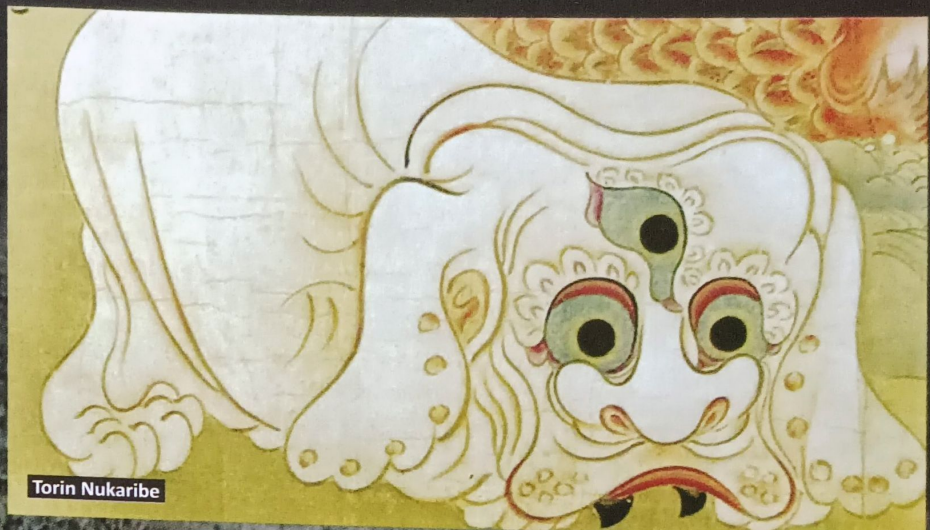
Ilustrasi Nurikabe oleh Shigeru Mizuki

Mizuki berbagi pengalaman bertemu Nurikabe yang ia ceritakan dalam bukunya *Nihon Youkai Daizen*. Kejadian tersebut ia alami justru terjadi saat berada di luar Jepang! Tepatnya di Papua New Guinea ketika Perang Dunia II, Mizuki-sensei yang saat itu menjadi tentara kekaisaran Jepang terpisah dari kelompoknya akibat sebuah serangan. Ketika terdampar dalam sebuah hutan, ia merasakan dirinya tidak bisa bergerak ke arah mana pun seperti ada yang menghalangi. “Aku mencoba mencari jalan ke segala arah. Berusaha maju, ke kiri, ke kanan, namun hasilnya nihil dan akhirnya aku kelelahan hingga pingsan”, tuturnya.

Serangan Nurikabe cukup membuat frustrasi dan panik, namun jarang yang berakibat fatal. *Youkai* ini memang mencari target orang yang panikan atau yang sedang tergesa-gesa menempuh perjalanan. Nurikabe pada dasarnya tidak berbahaya, dan mereka cenderung menjahili para pejalan kaki untuk mengecoh mereka dengan cara memblokir jalan. Satu-satunya cara agar si pejalan kaki tetap bisa melewati jalan yang dihalangi Nurikabe adalah jangan panik dan tetap tenang. Cukup dengan cara menendang 'area' paling bawah dari Nurikabe dan dia akan menghilang.

Teman Nurikabe?

Di Prefektur Tokushima tepatnya di pulau Kyushu, menyimpan banyak sekali kisah tentang *youkai*, salah satunya adalah *Tsuitate Danuki*. *Youkai* ini sebenarnya tidak memiliki habitat namun kerap menguasai jalanan di kota Waki, memblokir jalanan untuk mengganggu perjalanan kaki yang menempuh

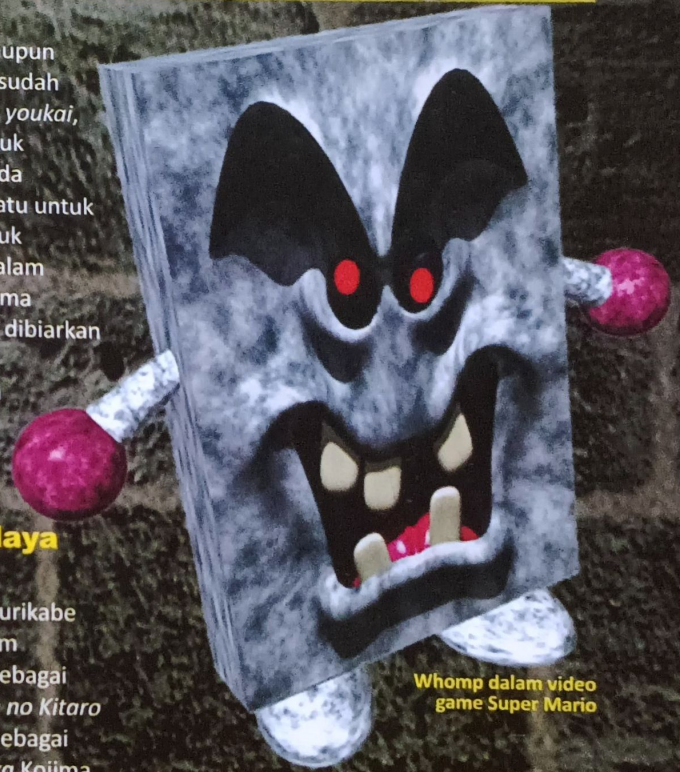


Torin Nukaribe

perjalanan di malam hari. Walaupun beberapa penduduk setempat sudah kebal terhadap rasa takut pada *youkai*, tetap banyak yang memilih untuk menghindari jalan tersebut. Pada akhirnya, para penduduk bersatu untuk menggelar upacara khusus untuk menyegei *Tsuitate Danuki* ke dalam sebuah batu tugu raksasa. Selama beberapa tahun, tugu tersebut dibiarkan begitu saja di tempatnya, sampai terdengar kabar bahwa batu tersebut ternyata sudah dicuri oleh seorang pelaku vandalisme.

Nurikabe dalam Budaya Modern

Sama seperti *youkai* lainnya, Nurikabe juga sempat dimunculkan dalam beberapa anime dan *manga*. Sebagai contoh, dalam *manga GeGeGe no Kitaro* yang memunculkan Nurikabe sebagai salah satu protagonis. *Mangaka* Kojima Akira juga menggunakan Nurikabe sebagai ikon *self portrait* dirinya. Beberapa *video game* juga sempat menampilkan Nurikabe diantaranya *Okami* [sebagai Blockhead], *Izuna 2*, dan *Super Mario 64* [sebagai Whomp]. Film *Youkai Daisensou* garapan Takashi Miike juga memunculkan tokoh Nurikabe. Nama 'Nurikabe' kemudian juga dijadikan sebagai salah satu permainan *logic puzzle* yang sangat populer di Jepang.



Whomp dalam video game Super Mario

TRIVIA

Terlepas dari wujudnya yang kadang terlihat kadang tidak, dalam bahasa Jepang secara harafiah “Nurikabe” berarti “dinding yang dipleset”.

DATA

Arti nama: The Wall, Mr. Wall
Tinggi: 10 sampai 15 kaki [sekitar 3-5 meter]
Pergerakan: Bervariasi, kadang muncul tanpa kaki [melayang] atau berjalan dengan kaki, atau keduanya
Senjata: Tidak ada
Habitat: Di mana pun manusia berada
Daerah asal: Kyushu [Tokushima]



Para pecinta fashion Jepang pasti sudah mengenal brand LIZ LISA. Apalagi brand yang termasuk dalam jajaran merk fashion terkenal di Tokyo ini selalu mempromosikan produknya di majalah fashion seperti Popteen Cawaii dan ViVi. Mari kita mengenal produknya lebih lanjut...

LIZ LISA

Brand Concept

LIZ LISA merupakan sebuah *brand fashion* wanita ternama di Jepang yang diluncurkan oleh perusahaan **Vent International** di Shibuya, Tokyo pada tahun 1999. Toko pertama LIZ LISA dibuka di **Shibuya 109**, dengan target pembelinya adalah wanita muda berusia belasan tahun hingga dewasa muda. Awalnya desain *fashion* LIZ LISA dirancang dengan gaya *street* dan *gal style*, namun beberapa tahun kemudian didesain dengan gaya yang lebih feminin untuk wanita dewasa. Dua tahun setelah peluncurannya, LIZ LISA membuka cabang hampir di seluruh kota-kota besar di Jepang, termasuk

memasarkan produknya di mall-mall ternama di Jepang seperti **0101** [Marui One], **Parco**, **ALTA**, **ARCHE**, **109**, **AEON** dan lain-lain. Dalam waktu singkat, LIZ LISA digemari para kawula muda Jepang dan menjadi *trendsetter brand* bergaya feminin, hingga pada tahun 2003 *brand* ini sempat menerima penghargaan di ajang **5th Tenant Award**. Di tahun yang sama, LIZ LISA meluncurkan *product brand* TRALALA de LIZ LISA yang kemudian berubah namanya menjadi **TRALALA**. Uniknya, walaupun TRALALA termasuk dalam *product brand* LIZ LISA, namun kedua *brand* ini memiliki toko masing-masing yang terpisah. Misalnya saja di Shibuya 109, toko LIZ LISA terletak di lantai 5, sedangkan toko TRALALA berada di lantai 6. Vent International kembali meluncurkan *brand* LIZ LISA **TWINKLE** dimana produk-produknya hanya berupa aksesoris. Pada tahun 2005, perusahaan ini membuat strategi dengan memasarkan produk-produknya dalam satu toko, yang diberi nama **LIZ LISA Fusion**. Toko pertamanya dibuka di **Aeon Mall Hamamatsu**. LIZ LISA Fusion mendapatkan penghargaan **9th Tenant Award** untuk kategori *brand* pendatang baru. Tahun 2006 *product brand* selanjutnya dirilis dengan nama **LIZ LISA doll**. Terhitung pada tahun ini terdapat 50 toko LIZ LISA yang tersebar di berbagai kota-kota besar Jepang.

LIZ LISA kini mantap menetapkan desain produknya dengan gaya *gal cute*, *romantic* dan feminin. Ciri khas dari produk-produknya adalah pemakaian renda, jumbai dan bulu-bulu. Selain itu, yang menjadi daya tarik lain adalah penggunaan aksesoris berbentuk hati dengan logo LIZ LISA atau inisial L pada produk sepatu, sandal hingga resleting. Pecinta LIZ LISA juga bisa menikmati *brand* favoritnya berkolaborasi dengan Hello Kitty, Casio Exilim Camera, HP Honey Bee, dan sebagainya. Setiap tahunnya, LIZ LISA mengganti konsep produknya sesuai musim [*season concept*], misalnya pada musim semi produknya lebih banyak menggunakan motif bunga, sedangkan pada musim gugur dan dingin menggunakan motif Nordic, Gypsy dan aksesoris bulu-bulu. Produk yang ditawarkan LIZ LISA berkisar dari harga 1.000 yen [aksesoris] hingga 20.000 yen [boots, coat]. Cukup mahal memang, namun penggemarnya bisa membeli dengan harga yang lebih miring pada saat digelar **SALE** atau melalui *auction*.

Pada awal Tahun Baru dan musim baru, LIZ LISA juga menjual **fukubukuro** [*lucky bag*] berisi produk-produk *fashion*-nya yang dikemas dengan sangat cantik, misalnya dalam sebuah *carry bag* berwarna pink dengan hiasan pita-pita. Sesuai namanya, pembeli **fukubukuro** tidak bisa melihat isi barang yang sudah dikemas. Jadi, kalau beruntung ia bisa mendapatkan barang yang langka dengan harga murah. Sebaliknya, bisa juga mendapatkan barang yang kurang disukai entah karena ukurannya ataupun warnanya yang tidak sesuai selera. Tapi yang pasti, setiap penjualan LIZ LISA **fukubukuro** selalu ditandai dengan antrian panjang karena penggemarnya mengejar barang yang langka serta harganya yang jauh lebih murah bila dibandingkan membeli produknya per-item.



TRALALA

Produk yang dirilis merk TRALALA ini memiliki ciri khas *sweet* dan *casual*. Pada musim gugur dan dingin tahun 2010 ini, konsep yang diusung TRALALA adalah **Sketch of PRAHA**. Beberapa koleksi yang diluncurkan merupakan perpaduan dari *Bohemian*, *Military* dan *Nordic style*.



LIZ LISA doll

Konsep yang diusung LIZ LISA doll adalah gaya *casual* perpaduan *kakko-kawaii*. Koleksinya banyak mengambil tema *Military* dan *Sports*. Menjelang akhir tahun ini, LIZ LISA doll mengambil *season concept* bertema **Russian New Yorker** yang memadukan gaya Rusia dan New York.



Toko Liz Lisa di Ikebukuro Sunshine City

LIZ LISA Chambre à Coueher

"Penggemar LIZ LISA boleh tampil cantik di luar rumah, tapi tentu saja harus tampil cantik juga di dalam rumah." Konsep inilah yang mengilhami peluncuran LIZ LISA Chambre a Couches. Produk-produk Chambre a Couches diproduksi untuk dipakai dalam rumah dengan motif floral. Adapun produk yang sudah pernah dirilis antara lain *pouch* serba guna untuk peralatan mandi ataupun *make up*, cermin, *room wear*, saputangan, *hair band*, *notes*, *post it*, handuk mandi, bantal, bolpen, ikat rambut, *bed cover*, sandal tidur, *aroma candle*, bulu mata palsu dan masih banyak lagi.



Official website: www.lizlisa.com

Official online store: <http://e-coma.jp/lizlisa>

Official store: Sapporo ALTA, Sendai EBeans, Niigata ALTA, Shibuya 109, Sapporo Poletown, Machida 109, Ikebukuro Parco, Harajuku Takeshita-doori, Shinjuku ALTA, Hiroshima Parco, Ikebukuro Seibu, Kitasenju Marui [0101], Tachikawa Marui, Yokohama CIAL, Oomiya ARCHE, Urawa Parco, etc

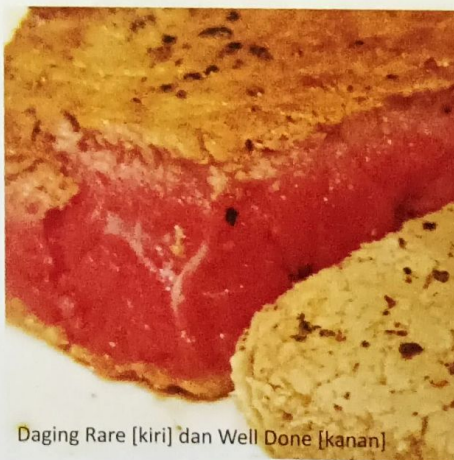


Steak ala Jepang dengan parutan lobak di atasnya

Steak

Dalam bahasa Jepang *steak* dilafalkan dengan *suteeki*, yang berarti irisan tebal daging yang dipanggang pada permukaan *teppan* atau wajan besi datar. Nah, di Jepang kata *steak* tak selalu menunjuk pada daging sapi, tapi juga daging babi, daging ayam, daging kambing, ikan salmon, ikan tuna, abalon dll. Bahan makanan lainnya yang juga sering disajikan ala *steak* antara lain: *kujira* [daging ikan paus], *ham*, *tofu*, kaktus, *konnyaku*, lobak, jamur, *zucchini*, *renkon* [akar teratai] dan *yama imo* [semacam ketela]. Adapula *dice steak* [*steak* daging yang diiris dadu lalu dipanggang], *hambaagu steak* [*steak* olahan daging cincang panggang] dan *steak tartare* [daging sapi atau kuda yang dicincang dan dimakan mentah dengan menambahkan bumbu-bumbu]. Untuk mengeluarkan rasa dari dalam daging, biasanya daging sapi yang akan diolah menjadi *steak* disimpan dalam kulkas selama beberapa hari hingga beberapa bulan. Selama waktu tersebut enzim yang berada di daging akan mengubah cita rasanya menjadi lebih enak. Bahkan untuk jenis daging sapi kelas atas seperti daging sapi Matsuzaka akan difermentasikan hingga jamur tumbuh di permukaannya. Semakin baik

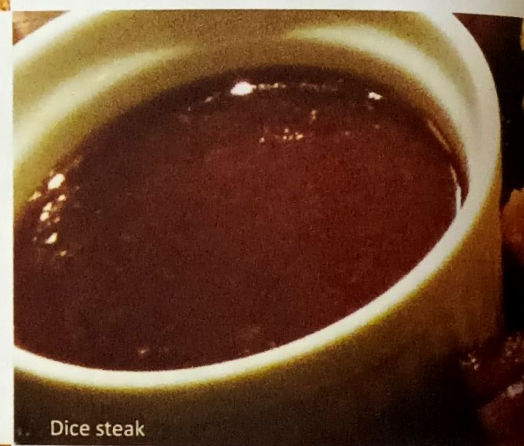
kualitas daging yang digunakan, maka *steak* yang dihasilkannya akan terasa lezat meski hanya dibumbui dengan garam, tanpa rempah dan tanpa saus.



Daging Rare [kiri] dan Well Done [kanan]

Sebaliknya bila daging yang digunakan adalah daging kelas tiga, dibutuhkan saus yang kaya rasa dan menggunakan banyak bumbu untuk membuat *steak* menjadi enak. Selain itu *steak* juga harus dimasak setidaknya sampai kondisi *well done* agar terhindar dari gangguan kesehatan. Durasi waktu memasak *steak* tergantung pada selera masing-masing orang. Waktu memasak yang lebih singkat akan menghasilkan *steak* dengan daging yang

S*teak* adalah salah satu masakan daging yang populer, tak hanya di negara-negara Barat namun sudah merebak ke seluruh dunia. Kata *steak* konon berasal dari bahasa Norse Lama yang artinya memanggang. Secara umum kata tersebut merujuk pada potongan besar daging--biasanya daging sapi, namun, pada masa sekarang ini aneka daging merah, dada ayam dan ikan juga bisa diolah menjadi *steak*. Supaya mendapatkan daging yang empuk biasanya daging untuk *steak* dipotong tegak lurus dengan fiber otot. Selain dipanggang, *steak* juga bisa diolah dengan digoreng.



Dice steak

lempot dan berair, sementara waktu memasak yang lebih lama akan mengurangi penampakan darah dalam daging dan mengurangi resiko terkena penyakit yang diakibatkan oleh E. coli dan salmonella. Berikut ini adalah urutan tingkat kematangan *steak* yang dikenal di Jepang:

- **Raw**: mentah
- **Blue**: dimasak dengan sangat cepat [beberapa detik], memanggang kedua permukaannya saja.
- **Blue rare**: kondisi antara *blue* dan *rare*, dipanggang dalam hitungan beberapa puluh detik saja.
- **Rare**: permukaan *steak* berwarna abu kecokelatan dengan bagian tengah berwarna merah.
- **Medium rare**: kondisi antara *rare* dan *medium*.
- **Medium**: daging setengah matang dengan warna permukaan dan bagian dalam yang pekat.
- **Medium well**: kondisi antara *medium* dan *well*.



Steak daging babi dengan bumbu kimchi

- **Well:** matang.
- **Well done:** kondisi daging lebih matang dari *well*. Orang Jepang sering salah mengucapkannya dengan *welldam*.
- **Very well done:** keseluruhan bagian daging dari luar hingga ke dalam matang sempurna. Kondisi daging agak keras karena air sarinya habis.

Pada kenyataannya di Jepang lebih sering memakai 3 kategori saja yaitu *rare*, *medium* dan *well done*. Tapi, ada juga restoran yang menambahkan *medium rare* sebagai kategori keempat. Awalnya untuk membumbui *steak* cukup dengan garam, namun setelah rempah-rempah dikenal secara luas maka *steak* mulai dibumbui dengan lada dan pala.



Steak yang disajikan dengan sepiring nasi



Learn to Cook!

Tori Momo Niku no Negi Shio Steak



Untuk 2 porsi @ 424 kcal

Bahan-bahan:

Paha ayam [besar] 1 buah / 300 gr

Bahan *negi shio*: daun bawang yang diiris halus 1 batang, minyak wijen ½ sdm, garam ½ sdt
Garam, lada dan minyak untuk menggoreng secukupnya

Cara membuat:

1. Potong dadu paha ayam dengan ukuran 3x3 cm, bumbui dengan garam dan lada secukupnya. Campurkan semua bahan

negi shio dalam mangkuk, aduk hingga tercampur rata.

2. Panaskan wajan berdiameter 16 cm di atas api sedang selama 2-3 menit. Tuangkan ½ sdm minyak goreng, lalu masukkan potongan ayam dengan bagian kulit menghadap bawah. Goreng beberapa menit dan jangan lupa permukaannya dibolak-balik. Letakkan *negi shio* tebal-tebal diatas daging ayam, matikan api. Selamat mencoba!

HALO KALI INI REDAKSI MENDAPAT REKUEST TENTANG TIPS MEMBUAT KOMIK, DAN MAS GALANG AKAN MENEMANI KALIAN MEMAHAMI ANATOMI KOMIK DAN TIPS MEMBUAT KOMIK YANG BAIK. SELAMAT MEMBACA :)

BAGAN ANATOMI KOMIK

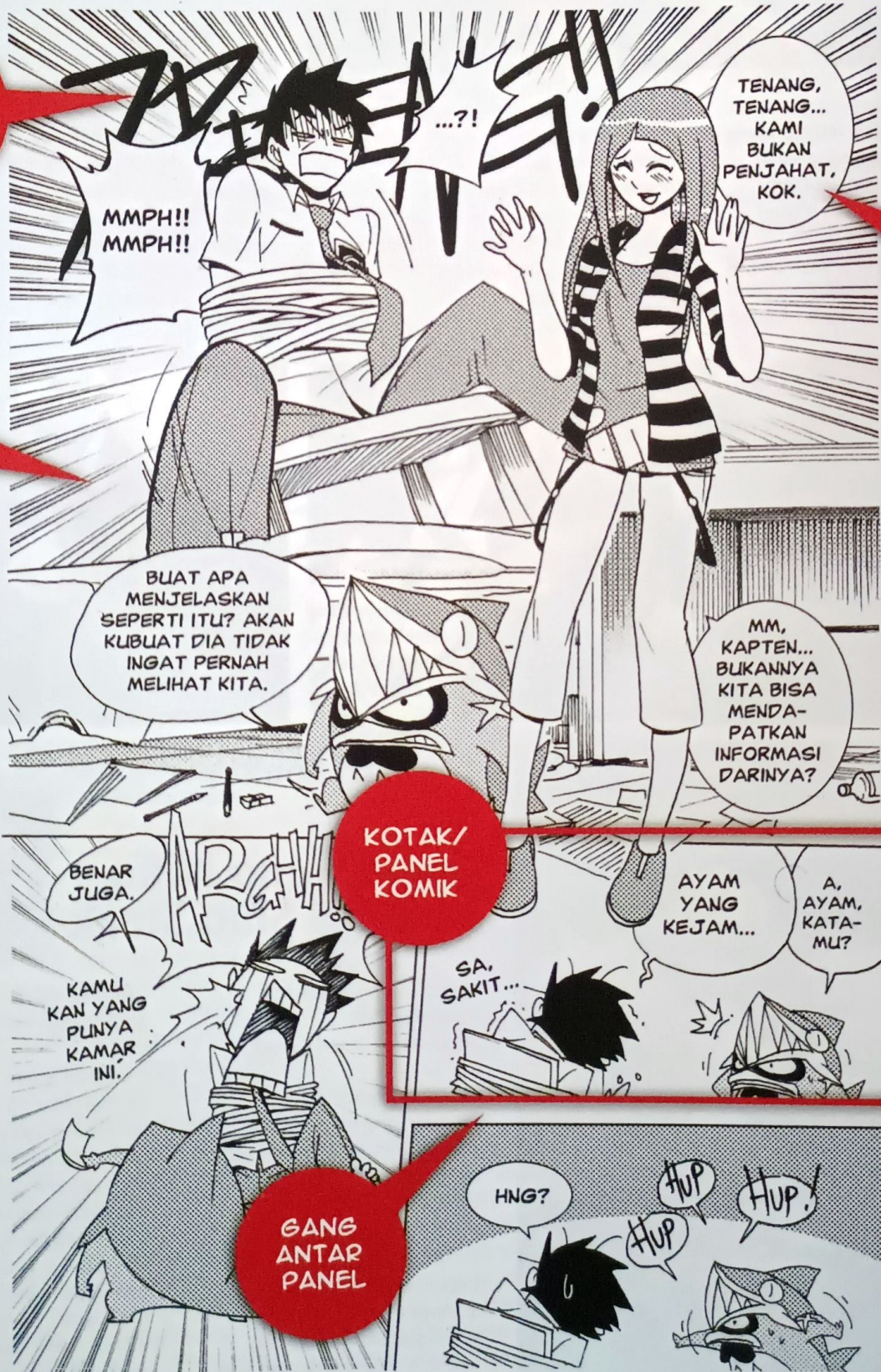
SOUND EFFECT

GARIS AKSI

BALON KATA

KOTAK/
PANEL
KOMIK

GANG
ANTAR
PANEL



BALON KATA

SEBAIKNYA TULISKAN DULU TEKSNYA SEBELUM MENGGAMBAR BALON KATA AGAR PERBANDINGAN UKURAN TEKS DAN BALON TIFAK BERKESAN MEMAKSA.

SOUND EFFECT

AKAN SANGAT BAIK BILA EFEK SUARA JUGA DIJADIKAN ELEMEN GAMBAR BUKAN SEKEDAR DIKETIK MENGGUNAKAN SOFTWARE KOMPUTER.

GARIS AKSI

SELAIN DIKERJAKAN MANUAL, ADA BEBERAPA PILIHAN SOFTWARE MEMBUAT KOMIK SEPERTI MANGA STUDIO ATAU COMPUTONE, YANG MENGHASILKAN EFEK YANG SAMA DENGAN CARA LEBIH MUDAH DAN SINGKAT.

KOTAK / PANEL KOMIK

BISA JUGA DISEBUT BINGKAI. INI BIDANG TEMPAT MELETAKKAN GAMBAR. ATUR BESAR KECILNYA SESUAI DENGAN ADEGAN YANG DIPERLUKAN. BIASANYA, SEMAKIN BESAR KOTAKNYA MENUNJUKKAN ADEGAN YANG SEMAKIN PENTING SEPERTI PENGENALAN TOKOH DAN SEBAGAINYA.

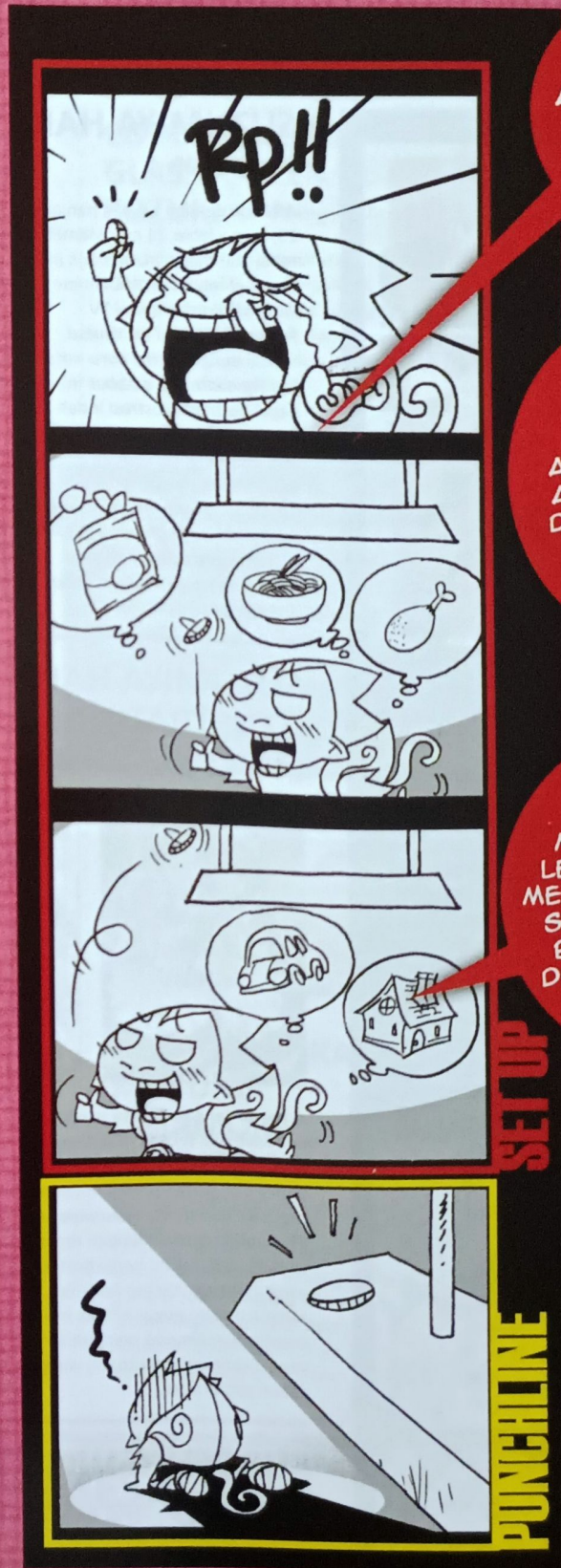
DALAM PENERAPANNYA, SERING KALI OBJEK DIGAMBARAKAN KELUAR PANEL ATAU BAHKAN DIBIARKAN TIDAK BERBINGKAI UNTUK VARIASI.

GANG ANTAR PANEL

CIKUP DISEBUT GANG SAJA. UNTUK MANGA, BIASANYA GANG YANG VERTIKAL JAUH LEBIH RAPAT DARI PADA YANG HORIZONTAL.

KOMIK 4 KOMA

PENERAPAN ANATOMI KOMIK DISAMPING MENJADI SEDIKIT BERBEDA DALAM MEMBUAT KOMIK 4 KOMA, KOMIK 4 KOMA/ 4 PANEL BIASANYA BERTEMA HUMOR DAN LEBIH KONSERVATIF DENGAN MENYUSUN 4 BUAH PANEL (BIASANYA BERUKURAN SAMA) SEBAGAI BIDANG UNTUK MENGGAMBAR CERITA.



JARAK ANTAR GANG MENJADI KONSTAN.

GAMBAR MENJADI LEBIH SEDERHANA, AGAR KOMPOSISI ANTARA GAMBAR DAN PANEL TIDAK BERTABRAKAN.

KOMIK 4 KOMA MEMBERI KE-MUNGKINAN YANG LEBIH BESAR UNTUK MEMBUAT KOMIK BISU. SEBAGAI GANTINYA, BALON KATA BISA DIISI GAMBAR YANG INFORMATIF.

DALAM KOMIK HUMOR DIKENAL ISTILAH SET-UP DAN PUNCHLINE. SEDERHANANYA, SET-UP ADALAH MOMEN NORMAL YANG CENDERUNG 'TIDAK LUCU' UNTUK KEMUDIAN MENGARAHKAN PEMBACA KE PUNCHLINE YAITU MOMEN LUCU. UNTUK MENAMBAH INTENSITAS HUMORNYA, KITA BAHKAN BISA MENYISIPKAN MOMEN YANG MENGGELITIK DI PANEL SET-UP.

DALAM KAITANNYA DENGAN KOMPONEN DASAR DALAM HUMOR, TERTAWA ADALAH SEBUAH RESPONS YANG DATANG DARI PERUBAHAN PERSEPSI SECARA TIBA-TIBA YANG AWALNYA 'NORMAL' MENJADI SANGAT TIDAK LAZIM. SEMAKIN KUAT DAN TIDAK TERDUGA KETIDAKSINAMBUNGAN PERSEPSI INI, SEMAKIN TINGGI NILAI HUMOR DAN KEHEBOHAN TAWA SI PEMBACA.

Seiring dengan berlalunya waktu, para penggemar anime/manga dan hal-hal yang berkaitan dengan Jepang di Indonesia semakin bertambah. Dari sekian banyaknya penggemar, diantaranya banyak juga para pembaca Animonster yang mengirimkan e-mail maupun surat yang menanyakan dimana dan bagaimana cara membeli merchandise dan goodies dari Jepang ke Indonesia. Kini Animonster akan menjawab kebutuhan kalian lewat rubrik Library ini yang menyediakan barang-barang asli dari Jepang. Tunggu apa lagi? Pesan sekarang juga!

ARTBOOK

SUZUMIYA HARUHI ILLUSTRATIONS HARU-NATSU

[Rp 414.000,-]

Artbook dengan ukuran panjang 29,4 cm x lebar 21 cm. Memiliki tebal 160 halaman, artbook ini memuat lebih dari 100 anime illustrations dari serial TV *Suzumiya Haruhi no Yuutsu*. Sesuai dengan tema *haru-natsu* [spring-summer], artbook ini berisi berbagai ilustrasi indah yang menggambarkan hari-hari SOS-dan yang ceria selama musim semi hingga musim panas. *Swimsuit*, *cheer girl* dan *bunny girl* menjadi tema dari kostum yang dikenakan para tokoh yang digambarkan dalam artbook ini.



SHUGO CHARA! ILLUSTRATIONS 2

[Rp 546.500,-]

Berukuran panjang 29,8 cm x lebar 21,2 cm. Artbook kedua kumpulan ilustrasi karya PEACH PIT berhubungan dengan *Shugo Chara!*. Sama seperti artbook pertama, cover artbook kedua dapat dibuka menjadi sebuah poster besar. Dengan tebal 80 halaman, berisi ilustrasi yang pernah dibuat untuk majalah *Nakayoshi* dan *secret post card* yang menjadi bonus serial *manga* edisi khusus. Komentar PEACH PIT mengenai *Shugo Chara!* menjadi pelengkap buku yang wajib dimiliki fans *Shugo Chara!* ini.



SUZUMIYA HARUHI ILLUSTRATIONS AKI-FUYU

[Rp 414.000,-]



Artbook dengan ukuran panjang 29,4 cm x lebar 21 cm. Memiliki tebal 176 halaman, artbook ini memuat lebih dari 100 anime illustrations tidak hanya dari serial TV *Suzumiya Haruhi no Yuutsu*, tapi juga dari movie *Suzumiya Haruhi no Shoushitsu*. Sesuai dengan tema *aki-fuyu* [fall-winter], artbook ini berisi berbagai ilustrasi indah yang menggambarkan hari-hari SOS-dan yang ceria selama musim gugur hingga musim dingin. *Santa cosplay* dan *kimono* menjadi tema dari kostum yang dikenakan para tokoh yang digambarkan dalam artbook ini.

ALL ABOUT CLAMP

[Rp 414.000,-]



Artbook dengan ukuran panjang 29,2 cm x lebar 23,6 cm. Memiliki tebal 288, menjadi artbook yang memuat semua ilustrasi CLAMP dari berbagai karya yang pernah dibuat mereka. Ilustrasi yang dimuat diantaranya dari *Kobato*, *20 Mensou ni Onegai*, *CLAMP Gakuen Tanteidan*, *Shirohime*, *Watashi no Suki na Hito*, *Wish*, *Card Captor Sakura*, *Suki Dakara Suki*, *Chobits*, *XXXHolic*, *X*, *RG Veda*, *Tokyo Babylon*, *Duklyon*, *Shin Hakkenden*, *Clover*, *Rayearth*, *Angelic Layer*, *Gohou Drugs*, dan *Tsubasa*.

KUROSHITSUJI II FINAL RECORD

[Rp 413.500,-]

Buku ini memiliki ukuran tinggi 29,6 cm x lebar 21 cm. Dengan tebal 128 halaman, dikatakan sebagai *visual book* yang tidak hanya berisi kumpulan ilustrasi-ilustrasi indah dari *Kuroshitsuji II*, tetapi juga berisi *interview* dengan *seiyuu* dan produser sehubungan dengan *last scene* dari animenya.



GOODS



CODE GEASS R2 GLASS LELOUCH LAMPEROUGE

[Rp 285.500,-]

Gelas dengan tutup berukuran tinggi 12 cm x lebar 6,5 cm. Bergambar tokoh **Lelouch Lamperouge** [Zero] dari *Code Geass*, cocok untuk menikmati waktu minum *soft drink* atau minuman dingin favorit lainnya.



CODE GEASS R2 GLASS C.C.

[Rp 285.500,-]

Gelas dengan tutup berukuran tinggi 12 cm x lebar 6,5 cm. Bergambar tokoh **C.C.** dari *Code Geass*, cocok untuk menikmati waktu minum *soft drink* atau minuman dingin favorit lainnya.



CODE GEASS R2 GLASS KALLEN KOZUKI

[Rp 285.500,-]

Gelas dengan tutup berukuran tinggi 12 cm x lebar 6,5 cm. Bergambar tokoh **Kallen Kozuki** dari *Code Geass*, cocok untuk menikmati waktu minum *soft drink* atau minuman dingin favorit lainnya.



CODE GEASS R2 GLASS SUZAKU KURURUGI

[Rp 285.500,-]

Gelas dengan tutup berukuran tinggi 12 cm x lebar 6,5 cm. Bergambar tokoh **Suzaku Kururugi** dari *Code Geass*, cocok untuk menikmati waktu minum *soft drink* atau minuman dingin favorit lainnya.

FORTUNE ARTERIAL MUG CUP

[Rp 276.000,-]

Gelas dengan gambar ilustrasi **Erika Sendou** beserta 5 tokoh *heroine* lainnya. Kehadiran mereka bisa jadi akan mengubah saat-saat santai sambil menikmati minuman hangat kesukaanmu menjadi lebih menyenangkan.



AMAGAMI SS HARUKA MORISHIMA MUG CUP WITH FUTA

[Rp 285.500,-]

Gelas dengan tutup bergambar ilustrasi tokoh **Haruka Morishima** dari *Amagami SS*. Kehadirannya bisa jadi akan mengubah saat-saat santai sambil menikmati minuman hangat kesukaanmu menjadi lebih menyenangkan. Berukuran tinggi 9 cm x lebar 8 cm.



SHINRYAKU IKA MUSUME OMAMORI: IKA MUSUME

[Rp 221.000,-]

Omamori jinrui shinryaku [untuk menguasai umat manusia] dengan gambar tokoh **Ika Musume** dari anime/manga komedi *Shinryaku Ika Musume*. Berukuran 7,5 cm x 5 cm, dengan panjang tali 7,2 cm.



SHINRYAKU IKA MUSUME OMAMORI: EIKO AIZAWA

[Rp 221.000,-]

Omamori shoubai hanjou [untuk keberhasilan dalam pekerjaan dan bisnis] dengan gambar tokoh **Eiko Aizawa** dari anime/manga komedi *Shinryaku Ika Musume*. Berukuran 7,5 cm x 5 cm, dengan panjang tali 7,2 cm.



SHINRYAKU IKA MUSUME OMAMORI: CHIZURU AIZAWA

[Rp 221.000,-]

Omamori kanai anzen [untuk keselamatan rumah tangga] dengan gambar tokoh **Chizuru Aizawa** dari anime/manga komedi *Shinryaku Ika Musume*. Berukuran 7,5 cm x 5 cm, dengan panjang tali 7,2 cm.



SHINRYAKU IKA MUSUME OMAMORI: SANAE NAGATSUKI

[Rp 221.000,-]

Omamori ren-ai jouju [untuk keberhasilan dalam hal cinta dan asmara] dengan gambar tokoh **Sanae Nagatsuki** dari anime/manga komedi *Shinryaku Ika Musume*. Berukuran 7,5 cm x 5 cm, dengan panjang tali 7,2 cm.

SYARAT DAN KETENTUAN PEMESANAN

1. Harga sudah termasuk ongkos kirim dari Jepang ke Indonesia dan pajak bea cukai, tapi **BELUM** termasuk ongkos kirim dari Bandung ke alamat pemesanan.
2. Barang yang dipesan akan dikirim paling lambat 1 bulan sesudah pembayaran.
3. Batas akhir pemesanan hingga tanggal 30 Desember 2010, namun masih bisa dipesan lewat tanggal tersebut apabila stok di Jepang masih ada.
4. Untuk pemesanan, silahkan kirimkan e-mail ke alamat: animonster_library@yahoo.com, dengan subjek: **Library**. Cantumkan nama, alamat lengkap [untuk pengiriman barang], kota, nomor telepon rumah disertai kode area / HP, dan nama barang yang ingin kamu pesan. Redaksi akan mengirimkan e-mail konfirmasi berupa tata cara pembayaran.

PS: Jika ingin menanyakan / memesan barang yang tidak tercantum dalam rubrik ini, silahkan tanyakan melalui email ke animonster_library@yahoo.com

GANTZ

Rating: Unknown • **Genre:** Action, Science Fiction • **Format:** Movie • **Director:** Shinsuke Sato • **Screenplay:** Yuusuke Watanabe • **Music:** Kenji Kawai • **Producer:** Takahiro Sato • **Original Creator:** Hiroya Oku • **CG work:** Digital Frontier • **Production:** NTV, Shueisha, D.O • **Vintage:** January 2011

Setelah serial animenya ditayangkan pada tahun 2004, meski awalnya agak kesulitan untuk mengimplementasikannya secara sempurna, namun dengan semangat membara dan kerja keras untuk mewujudkannya, akhirnya *manga GANTZ* karya **Hiroya Oku** diangkat dalam versi film *live-action*!

GANTZ The Movie

GANTZ, yang disutradarai oleh **Shinsuke Sato** [*The Princess Blade, Suna-dokei, Oblivion Island: Haruka and the Magic Mirror*] ini rencananya akan dibuat dalam dua seri. Film pertamanya dijadwalkan akan premier di Jepang pada bulan Januari 2011, sedangkan film keduanya direncanakan akan premier pada musim semi 2011 mendatang. Skenarionya ditulis oleh **Yuusuke Watanabe** yang pernah menulis skenario untuk *20th Century Boys* trilogy, *Robo Rock*, *Bloody Monday*, *Kami no Shizuku* dan *Yasuko to Kenji*. Sedangkan **Takahiro Sato** [*Death Note*, *20th Century Boys*] menjabat sebagai produser proyek ini, dan **Digital Frontier** [*Summer Wars*, *Appleseed*, *Evangelion: 1.0 You Are (Not) Alone*] menangani proses CG-nya.

Dua tokoh utamanya akan diperankan oleh dua bintang film populer Jepang, yaitu **Kazunari Ninomiya** yang merupakan personil grup **Arashi** dan **Kenichi Matsuyama**. Mereka akan bermain bersama untuk pertama kalinya dalam film ini. Proyek film ini menganggarkan dana sebesar 4 miliar Yen [sekitar 45 juta US\$]. Dua bintang utamanya masing-masing memiliki 10 setelan karet yang disebut *Gantz Suits* senilai 500.000 Yen [sekitar 5.400 US\$], yang mereka pakai saat pertempuran dalam cerita film ini.

STORY

Seorang mahasiswa muda di suatu perguruan tinggi di Tokyo yang sedang mencari pekerjaan bernama **Kei Kurono** [Kazunari Ninomiya], melihat teman masa kecilnya yang bernama **Masaru Kato** [Kenichi Matsuyama] di stasiun kereta bawah tanah. Masaru yang memiliki rasa keadilan kuat, mencoba untuk menolong seorang pemabuk yang telah jatuh ke rel kereta bawah tanah. Ia bersama Kei secara spontan melompat untuk membantunya. Namun, keduanya ditabrak oleh kereta yang melintas.

Beberapa saat setelah kecelakaan kereta bawah tanah yang mematikan itu, keduanya berada dalam suatu ruangan yang aneh bersama dengan orang-orang lainnya yang seharusnya

telah mati. Di tengah-tengah ruangan tersebut terdapat sebuah bola hitam besar misterius yang disebut sebagai **GANTZ**. Mereka tidak diizinkan untuk meninggalkan ruangan tersebut. Kemudian, GANTZ memberikan kesempatan kepada orang-orang yang seharusnya telah mati itu untuk bertahan hidup. Mereka harus menjalankan berbagai misi perjuangan untuk bertahan hidup dengan memburu dan membasmi makhluk luar angkasa. GANTZ pun melengkapi mereka dengan pakaian tempur dan senjata untuk melawan para makhluk luar angkasa. Apakah ini adalah sebuah permainan atau kenyataan? Melihat manusia dan *alien* saling membantai satu sama lain, Masaru menjadi sedih, tapi Kei secara bertahap merasakan kepuasan saat ia menemukan kemampuannya dalam bertarung.

CAST

Kazunari Ninomiya sebagai Kei Kurono
Tempat / tanggal lahir: Katsushika Ward, Tokyo, Jepang / 17 Juni 1983
Sebelumnya, Kazunari pernah berperan dalam berbagai drama seperti *Ryuusei no Kizuna*, *Stand Up!!*, dan *Yamada Taro Monogatari*, serta film *Letters from Iwo Jima*. Ia juga pernah mengisi suara karakter **Kuro** dalam film anime *Tekkon Kinkreet*.



Kenichi Matsuyama sebagai Masaru Kato
Tempat / tanggal lahir: Mutsu, Prefektur Aomori, Jepang / 5 Maret 1985
Kenichi, yang dijuluki **Matsuken**, dikenal setelah memerankan berbagai karakter yang unik, seperti dalam film *live-action* *Death Note*, *Detroit Metal City*, *NANA*, *Kamui Gaiden*, dll. Dalam anime *Death Note*, Kenichi juga mengisi suara sebagai karakter **Jealous**.



Natsuna Watanabe sebagai Kei Kishimoto
Tempat / tanggal lahir: 23 Mei 1989 / Saitama, Jepang
Natsuna sebelumnya pernah berperan dalam berbagai drama seperti *Memories of Matsuko*, *Mop Girl*, *Ando Natsu*, dll. Tahun 2010 ini, ia juga turut berperan dalam film *live-action* *Kimi ni Todoke* sebagai karakter **Ayane Yano**.

live-action *Kimi ni Todoke* sebagai karakter **Ayane Yano**.

Yuriko Yoshitaka sebagai Tae Kojima
Tempat / tanggal lahir: Tokyo, Jepang / 22 Juli 1988

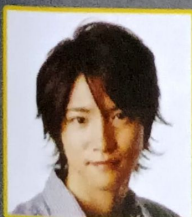
Karir gadis cantik ini semakin melesat setelah membintangi berbagai drama, seperti *Tokyo Dogs*, *Love Shuffle*, *Jiko Keisatsu*, dll. Ia juga telah tampil dalam berbagai film diantaranya seperti *Cyborg Girl* dan *Adrift in Tokyo*. Yuriko pernah mengisi suara untuk karakter **Vaness** dalam anime *Michiko to Hatchin*.



Ayumi Ito sebagai Eriko Ayukawa
Tempat / tanggal lahir: Tokyo, Jepang / 14 April 1980
Wanita yang berkuliah linguistik di kota New York dan fasih dalam bahasa Jepang dan Inggris ini pernah berperan sebagai **Sayaka Kamijo** dalam film *live-action* *Last Quarter*. Ia juga mengisi suara karakter **Tifa Lockhart** dalam film *Final Fantasy VII*, *Last Order Final Fantasy VII*, dan *On the Way to a Smile - Episode Denzel: Final Fantasy VII*.



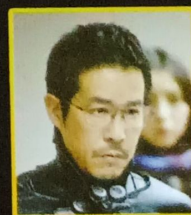
Kanata Hongo sebagai Joichiro Nishi
Tempat / tanggal lahir: Sendai, Miyagi, Jepang / 15 November 1990
Kanata pernah berperan sebagai **Shinichi "Shin" Okazaki** dalam film *live-action* *NANA 2* yang sebelumnya diperankan Kenichi Matsuyama. Ia semakin dikenal setelah memerankan **Ryoma Echizen** dalam film *live-action* *Prince of Tennis*. Selain bermain film, ia juga tampil dalam beberapa drama seperti *Yankee-kun to Megane-chan*, *Iryu: Team Medical Dragon 2*, dll.

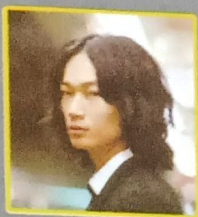


Shunya Shiraishi sebagai Hiroto Sakurai
Tempat / tanggal lahir: Prefektur Kanagawa, Jepang / 3 Agustus 1990
Aktor yang baru memulai karirnya dua tahun belakangan ini pernah tampil dalam beberapa film, seperti *Gokusen: The Movie*, *Gakko Ura Site*, *Uniform SurviGirl II*, dll.

Tomorowo Taguchi sebagai Yoshikazu Suzuki

Tempat / tanggal lahir: Tokyo, Jepang / 30 November 1957
Aktor senior yang telah membintangi banyak film, seperti *Kamen Rider the Next*, *Akihabara@DEEP*, dll. Ia juga merupakan vokalis dari band **Bachikaburi**.





Gou Ayano sebagai pemimpin kelompok misterius

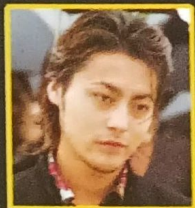
Tempat / tanggal lahir: Gifu, Jepang / 26 Januari 1982

Gou Ayano pernah tampil sebelumnya dalam movie *Tajomaru, Life, Nana*, dll

Takayuki Yamada sebagai Shigeta

Tempat / tanggal lahir: Satsumasendai, Kagoshima / 20 Oktober 1983

Aktor muda berbakat ini sudah sering menghiasi layar kaca sebagai pemeran utama dalam drama *Crows Zero, H2: Kimi to Ita Hibi, Train Man*, dll.



BEHIND THE SCENE

Kazunari Ninomiya yang perannya dalam film *Letters from Iwo Jima*-nya mendapatkan evaluasi secara global, dan Kenichi Matsuyama yang biasa memerankan karakter yang unik seperti "L" dalam *Death Note* dan terakhir membintangi film *Norwegian Wood*, ditantang untuk memanfaatkan kondisi tubuhnya secara prima dalam kondisi ekstrim ketika memeragakan adegan yang dipenuhi dengan aksi kekerasan dalam film yang membutuhkan kemampuan fisik yang tinggi ini. Untuk mempersiapkan peran mereka, keduanya telah menjalani pelatihan dan berlatih berbagai urutan dari adegan aksinya.

Berikut adalah wawancara bersama Kazunari Ninomiya dan Kenichi Matsuyama yang dikutip dari *website* resmi film *GANTZ* dan majalah H:

Ketika mengetahui bahwa kalian akan memerankan karakter masing-masing, bagaimana perasaan kalian? **Kazunari Ninomiya:** Bagaimana ya? Saya merasa datar saja. Saya senang ketika mengetahui bahwa *GANTZ* akan dibuat filmnya, tapi saya tidak menyangka jika saya yang akan mendapatkan perannya.

Kenichi Matsuyama: Awalnya saya pikir akan sulit untuk mengekspresikannya. Dalam cerita *manga*-nya, Masaru digambarkan sebagai seseorang yang munafik dan berjuang untuk hidup kembali. Hingga akhir cerita ia memiliki keraguan dalam dirinya. Oleh karena itu, saya harus mencoba menerapkannya dalam diri saya sendiri.

Film ini merupakan pertama kalinya kalian berperan bersama, bagaimana pendapat kalian mengenai lawan main masing-masing?

Kazunari Ninomiya: Kenichi orangnya sangat serius, saya sangat menghormatinya. Saya sangat lemah menghadapi orang yang serius dan keras kepala [tertawa]. Tapi, Kenichi orangnya tidak seperti itu. Ia melakukan segala sesuatu dengan sungguh-sungguh, ia juga menerima apa yang dikatakan oleh sang sutradara dengan fleksibel, ia termasuk tipe orang serius yang saya sukai.

Kenichi Matsuyama: Saya pikir saya dan Kazunari memiliki sedikit kesamaan. Saya menyukai *game*, dan kami memiliki kesamaan dalam hal itu. Saya rasa hubungan kami muncul karena rasa saling

percaya. Dan hubungan itu terasa semakin kuat ketika kami tampil di hadapan umum.

Bagaimana perasaan anda saat mengenakan *Gantz Suits*?

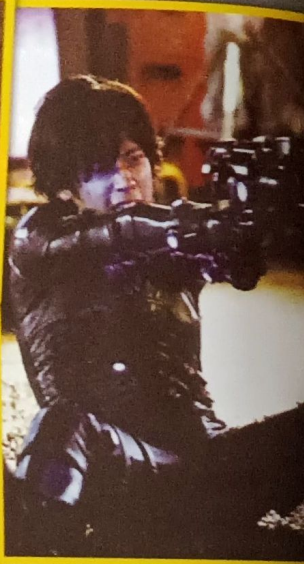
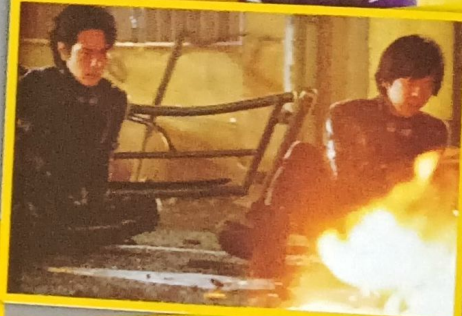
Kazunari Ninomiya: Saya merasa keajaibannya melampaui perasaan malu saya ketika melihat diri saya mengenakan pakaian yang pernah saya lihat dalam *manga*-nya. Meski demikian saya merasa tidak senang, karena saya seperti tidak mengenakannya, pakaian itu terasa ketat [tertawa].

Kenichi Matsuyama: Iya, pakaiannya sangat sulit dikenakan [tertawa].

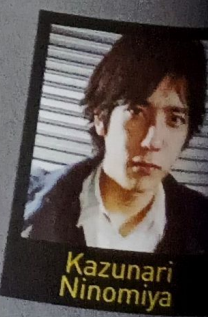
Apa tanggapan kalian mengenai kekerasan dalam film ini?

Kazunari Ninomiya: Saya senang dapat muncul dalam suatu karya yang begitu saya sukai! Saya akan mencoba yang terbaik untuk membuat semua orang menyukainya juga! Film ini mengajarkan saya tentang sisi kebodohan dan kesombongan dari manusia. Seolah-olah seperti cahaya yang bukannya menciptakan bayangan, malah bayangan yang ingin eksis yang menciptakan cahaya. Dari pertentangan seperti itu lahirlah cinta. Jika bisa dikatakan dengan satu kata, film ini adalah "maniak".

Kenichi Matsuyama: Walaupun ada hiburan di dalam film ini, tapi tema saling menyakiti yang digambarkan di dalamnya sama sekali tidak bermakna. Tema seperti ini hingga kini telah banyak dimasukkan ke dalam berbagai film lain, namun film ini inovatif serta memiliki begitu banyak poin dan keberanian. Saya akan mencoba untuk mengatasi tantangan dari film baru seperti ini.



Kenichi Matsuyama



Kazunari Ninomiya



KOSA KATA & POLA KALIMAT

Kita berjumpa lagi dengan rubrik pelajaran bahasa Jepang di majalah kesayangan kamu ini. Sejak edisi lalu, *furigana* [huruf *hiragana* yang ditulis di atas huruf *kanji* sebagai cara bacanya] akan selalu digunakan dengan tujuan supaya kalian terbiasa. Pelajaran edisi lalu diisi dengan pemahaman sebuah cerita pendek dalam bahasa Jepang. Pelajaran kali ini akan melanjutkan pelajaran mengenai nama-nama hewan dalam bahasa Jepang, kemudian diakhiri dengan penggunaan pola *nakanaka ...masen* dalam bahasa Jepang.

どうぶつ 動物 DOUBUTSU [HEWAN] [Part-2]



さかな = Sakana = Ikan



きつね = Kitsune = Rubah



かえる = Kaeru = Katak



やぎ = Yagi = Kambing



がちょう = Gachou = Angsa



うま = Uma = Kuda



こねこ = Koneko = Anak kucing



ライオン = Raion = Singa

POLA NAKANAKA ...MASEN

Jika diterjemahkan secara terpisah, なかなか [nakanaka] memiliki arti "tidak terlalu". Sedangkan kata *nakanaka* yang diikuti dengan bentuk negatif akan menunjukkan arti "tidak mudah ~" atau sebuah ungkapan yang menunjukkan "tidak berjalan seperti yang diharapkan".

Contoh:

言葉がなかなか覚えられません。
Kotoba ga nakanaka oboeraremasen.
Tidak mudah menghafal kata-kata.

タクシーがなかなか来ません。
Takushii ga nakanaka kimasen.
Taksi tidak datang-datang.

Penggunaan *nakanaka ...masen* dalam bentuk biasa, cukup mengubah kalimat yang diimbuhkan kata *masen* menjadi bentuk biasa.

Contoh:

言葉がなかなか覚えられない。
Kotoba ga nakanaka oboerarenai.
Tidak mudah menghafal kata-kata.

タクシーがなかなか来ない。
Takushii ga nakanaka konai.
Taksi tidak datang-datang.

Pelajaran kali ini berakhir sampai di sini dulu. Selanjutnya seperti biasa kamu bisa menguji kemampuan bahasa Jepang dengan menjawab beberapa pertanyaan yang dilampirkan di bawah ini. Sampai jumpa di edisi mendatang. Mata ne...

BISAKAH KALIAN?

Terjemahkan ke dalam bahasa Jepang menggunakan pola *nakanaka ...masen*.

1. Tidak mudah belajar bahasa Jepang.
2. Tidak mudah menggambar lukisan.
3. Tidak mudah menemukan tiket murah.
4. Tidak mudah menyentuh anak kucing itu.
5. Tidak mudah memotret singa.

JAWABAN PERTANYAAN EDISI LALU

1. Benar. Terjawab dari "Gakkou ni iru toki, iroiro osewa ni narimashita" yang memiliki arti [Sewaktu di sekolah saya sudah banyak merepotkan], dan "Osaka e kite kara, ikkagetsu desu. Gaikoku no kaishain wa watashi dake desu kara, sabishii desu" [Sejak datang ke Osaka sudah 1 bulan berlalu. Saya merasa kesepian karena satu-satunya orang asing sebagai pegawai kantor].
2. Salah. Thomas kesepian tapi tidak ada niat untuk pulang ke negaranya. Terjawab dari "Demo, kaisha no hito wa minna ii hito desukara, sabishikutemo, ganbarimasu" [Tapi, karena semua orang di kantor baik, walau kesepian, saya akan terus berusaha].
3. Salah. Thomas bukan sama sekali tidak mengerti, tetapi kadang-kadang tidak mengerti. Terjawab dengan "Kaisha no hito wa yoku setsumei shite kuremasu ga, tokidoki wakarimasen" [Orang kantor sering menjelaskan ke saya, tetapi kadang-kadang tidak mengerti].
4. Salah. Saat menemukan kata yang tidak dimengerti, Thomas bukan kembali ke kamar, tetapi akan mencatatnya, dan saat kembali ke kamar pada malam hari, dia akan mencari artinya di kamus. Terjawab dari "Wakaranai kotoba ga attara, sugu kaite, yoru heya e kaette kara, jisho de shirabemasu" [Saat ada kata yang tidak dimengerti, langsung dicatat, setelah kembali ke kamar pada malam hari, saya cari di kamus].
5. Salah. Bukan Maeda yang datang ke Osaka, melainkan Thomas yang akan datang ke Tokyo. Terjawab dari "Tokyo e ittara, Maeda-san ni aitai desu. Moshi hima dattara, issouni shokujiki shimasenka" [Saat pergi ke Tokyo, saya ingin bertemu dengan tuan Maeda. Kalau ada waktu senggang, maukah makan siang bersama?].

Dapatkanlah buku-buku belajar menggambar manga metode Gakushudo di toko buku terdekat.



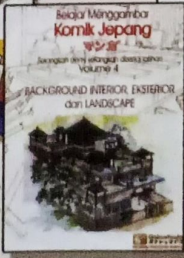
karakter perempuan



karakter laki-laki



alat gambar & pemakaian



interior eksterior landscape



teknik background



binatang & kendaraan

pewarnaan



pembuatan komik

Program Pendidikan Bahasa Jepang & Manga

CARA CEPAT Mudah dan Praktis

Gakushudo ガクシュウドウ

DAFTARKAN SEGERA

●Pulit, Telp. 021-6695602, 6695033
●Kelapa Gading, Telp. 021-4520793, 45843809
●Puri Kencana, Telp. 021-5824818, 5824880
●Grand Wijaya, Telp. 021-7206641, 7267069

Fax : 021-66602412, 6600867
E-mail : info@gakushudo.com
Http : www.gakushudo.com

Karir **Kenichi Matsuyama** [dibaca Ken'ichi Matsuyama] tampaknya akan terus bersinar terang hingga beberapa waktu mendatang. Selain karena totalitas dalam berakting, cowok yang akrab disapa **Matsuken** ini tak segan untuk mencoba peran-peran baru yang unik bahkan aneh. Dia juga dikenal sebagai aktor yang fleksibel, berbagai peran dicobanya sehingga dirinya tak punya *image* tetap dan dijuluki "Aktor Bunglon". Banyak orang yang menjulukinya sebagai Johnny Depp-nya Jepang, dan pada saat dirinya diundang untuk menghadiri *premier Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street*, para fans Johnny Depp banyak yang meminta tanda tangannya dan berjabat tangan. Tak heran bila tawaran untuk berakting terus mengalir deras. Tahun 2010 ini Matsuken membintangi satu judul *dorama*, **Japanese American** dan 2 film layar lebar, **Dareka ga Watashi ni Kiss o Shita** dan **Norwegian Wood**. Sementara tahun depan Matsuken turut ambil bagian dalam **Gantz**, **My Back Page**, **Usagi Drop** dan **Bokutachi Kyuukou A Ressha de Ikou**.

Kesuksesan karir Matsuken tidak terjadi dalam sekejap mata. Dia mengawali karirnya pada tahun 2001 dengan ikut serta dalam acara **New Style Audition**, ajang pencarian bakat baru yang diadakan oleh agensi Horipro bersama majalah Boon dan pusat belanja Parco. Dalam gelaran itu Matsuken berhasil menjadi pemenang utama dan di tahun yang sama dirinya mulai menjadi model untuk promosi Parco. Pada musim semi tahun 2002, Matsuken mulai menjajal dunia akting dengan bermain sebagai figuran dalam *dorama Gokusen* dan *Tokyo Niwatsuki Ikkodate*. Tahun berikutnya, Matsuken semakin sering muncul dalam drama, dan mulai bermain dalam film layar lebar. Film pertamanya adalah **Akarui Mirai** [2003] namun dirinya baru diberi kepercayaan untuk menjadi pemeran utama dalam film **Winning Pass** di tahun selanjutnya. Cowok yang punya kebiasaan memegang hidung ini akhirnya berhasil mencuri

Kenichi Matsuyama



Akting Matsuken sebagai ninja dalam Kamui Gaiden



Matsuken dan Tatsuya Fujiwara dalam Kaiji



Akting dalam drama Japanese American

perhatian publik lewat perannya dalam *Otoko-tachi no YAMATO* [2005] dan 2 versi layar lebar dari *manga Death Note* [2006]. Kerja kerasnya dalam dua judul itu diganjar dengan beberapa penghargaan bergengsi untuk kategori aktor terbaik atau pendatang baru terbaik.

Setelah perannya sebagai L dalam *Death Note*, hampir setiap tahun Matsuken selalu mendapat tawaran untuk membintangi *live action movie* dari *manga* atau novel populer, seperti *Yume Juya* [2007], *Detroit Metal City* [2008], *Kamui Gaiden* [2009], *Kaiji* [2009] dan lain-lain.

Salah satu tantangan terbesar dalam dunia akting mungkin telah dirasakannya

saat memerankan Johannes Krauser II dalam *Detroit Metal City*. Dalam *live action movie* ini Matsuken juga ikut tarik urat leher dan menyumbangkan suaranya untuk menyanyikan *soundtrack*-nya, selain itu dia juga agak tertekan saat syuting adegan merokok. Tapi, segala derita dan usahanya itu berbuah manis dengan penghargaan dari gelaran *18th Japanese Movie Professional Award* dan *32nd Japan Academy Awards*.

Di luar profesinya sebagai aktor, Matsuken tetaplah cowok biasa yang bisa melompat jijik gara-gara seekor kecoa. Dalam hal kuliner, makanan yang disukainya adalah belut dan yang tak disukainya adalah *wasabi*; besar kemungkinan kalau dirinya tak suka

makanan pedas. Matsuken adalah penggemar berat Musashi Miyamoto, Nobunaga Oda dan **Yusaku Matsuda**, aktor Jepang yang spesialisasinya adalah membintangi drama detektif. Cowok yang gemar membaca buku cerita bergambar ini berkeinginan untuk menulis sebuah buku bergambar dengan tema perang.

PROFILE

Nama Asli: Kenichi Matsuyama
Nickname: Matsuken
Tempat / Tanggal Lahir: Aomori, 5 Maret 1985
Golongan Darah: B
Tinggi Badan: 180 cm
Ukuran Sepatu: 28 cm
Tahun Aktif: 2001
Agensi: Horipro
Website:
<http://horipro.co.jp/talent/PM026/>

TV DRAMA

2002: Gokusen, Tokyo Niwatsuki Ikkodate
2003: Message, Jeune Fille no Namida, Kids War Final! Zaken nayo
2004: BE BOP HIGHSCHOOL, Return Match -consolation match-
2005: Division 1 -Kareshi Sensei!-, 1 Litre of Tears
2006: Tsubasa no Oreta Tenshitachi / Live chat, Machiben, Sono 5-fun Mae Night 1 -Aru yoruno dekgoto-
2007: Sexy Voice and Robot

2009: Zeni Geba
2010: Japanese Americans

MOVIE

2003: Akarui Mirai, Guzen nimo Saiaku na Shonen, Kanzennaru Shiiku Himitsu no Chikashitsu
2004: KAMACHI, Cha no Aji, Shibuya Kaidan 2, Winning Pass
2005: Linda Linda Linda, NANA, Yankee no Yume, Custom Made 10.30, Otoko-tachi no YAMATO
2006: Oyayubi Sagashi, Death Note, Death Note: The Last Name
2007: Yume Juya -Night 10-, Aoki Ookami, Shindo, Dolphin Blue, South Bound, Tsubaki Sanjuro
2008: Don't Laugh at my Romance, L Change the WorLd, Detroit Metal City
2009: Ultra Miracle Love Story, Kamui Gaiden, KAIJI, Warau Keikan
2010: Dareka ga Watashi ni Kiss o shita, Norwegian Wood
2011: Gantz, My Back Page, Usagi Drop, Bokutachi Kyuukou A Ressha de Ikou

SEIYUU

Death Note anime [Gelus / Jealous]
 Detroit Metal City OVA [Makoto Hokazono]

AWARDS

2006: 31th Hochi Film Awards [Death Note - Best New Actor]
2007: 28th Yokohama Film Festival [Death Note - Best New Talent], 30th Japan Academy Awards [Death Note & Yamato - Best New Actor], Elan d'or Awards [Rookie of the Year]
2008: 2nd Asia Pacific Producer's Network Award [Death Note - Best Actor], 18th Japanese Movie Professional Award [Detroit Metal City]
2009: 32nd Japan Academy Awards [Detroit Metal City - Most Popular Actor], 60th Television Drama Academy Awards [Zeni Geba - Best Actor]
2010: 64th Mainichi Film Awards [Ultra Miracle Love Story - Best Actor], 24th Takasaki Film Festival [Ultra Miracle Love Story - Best Actor]

DISCOGRAPHY

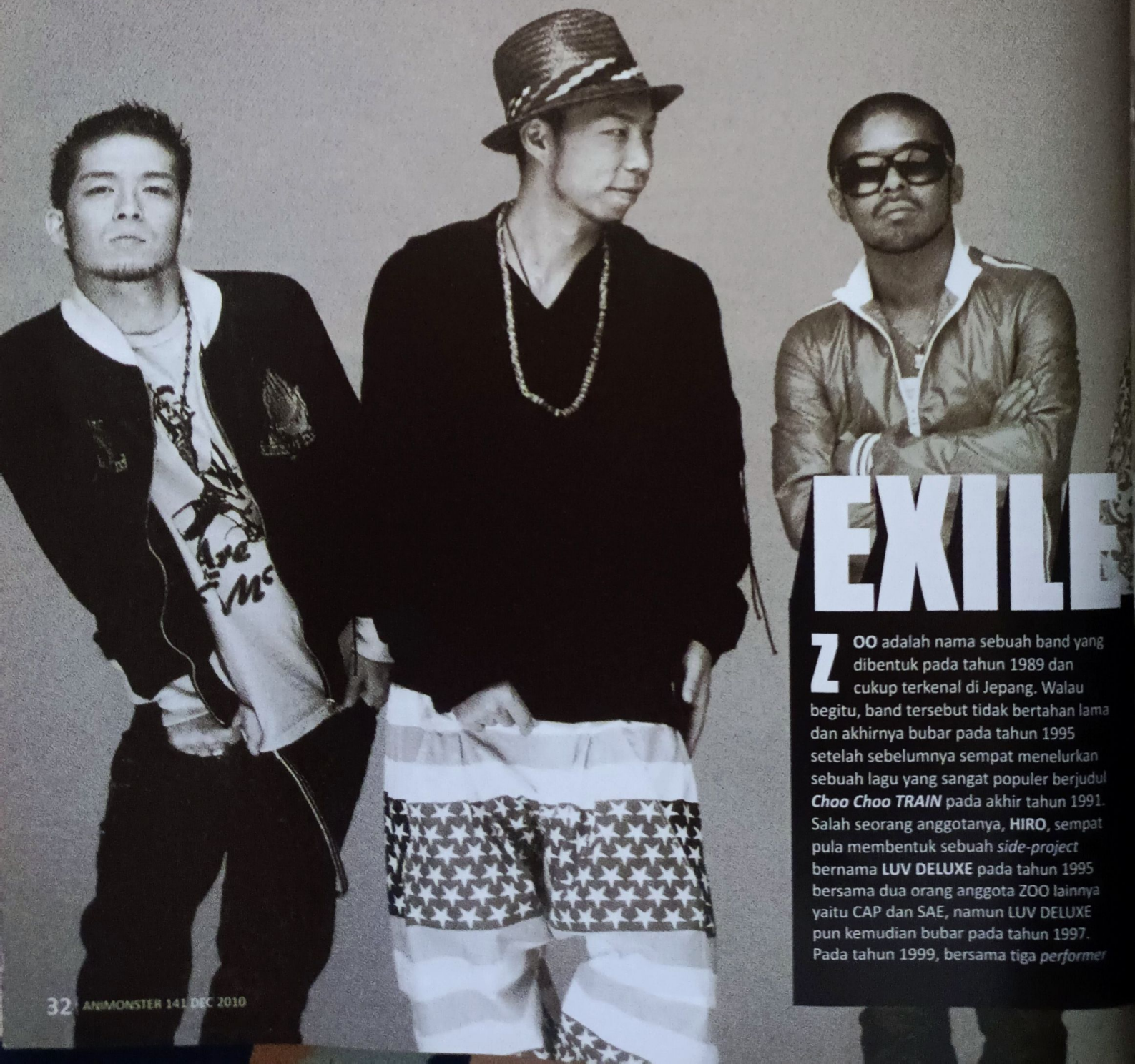
Single

[2001.09.27] Your eyes only
~Aimai na Boku
no Katachi~
[2001.12.12] Style
[2002.02.20] Fly Away
[2002.04.17] song for you
[2002.08.07] Cross ~never say
die~
[2002.11.13] EX-STYLE ~Kiss

You~
[2003.02.05] We Will ~Ano
Basho de~
[2003.05.28] Breezin'
~Together~
[2003.07.09] LET ME LUV U
DOWN
feat.ZEBRA &
MACCHO
[OZROSAURUS]
[2003.11.06] Choo Choo TRAIN
[2003.11.12] Eternal...

[2003.11.19] ki • zu • na
[2003.11.27] O'ver
[2004.05.12] Carry On / Unmei
no Hito
[2004.06.30] real world
[2004.08.18] HEART of GOLD
[2004.12.01] HERO
[2005.08.24] EXIT
[2005.12.14] Tada...Aitakute
[2006.03.01] YES!
[2006.12.06] Everything
[2007.01.17] Lovers Again

[2007.02.14] Michi
[2007.05.16] SUMMER TIME
LOVE
[2007.08.29] Toki no Kakeru /
24karats -type
EX-
[2007.11.21] I Believe
[2008.02.27] Pure / You're my
sunshine
[2008.09.24] The Birthday ~Ti
Amo~
[2008.11.26] LAST CHRISTMAS



EXILE

ZOO adalah nama sebuah band yang dibentuk pada tahun 1989 dan cukup terkenal di Jepang. Walau begitu, band tersebut tidak bertahan lama dan akhirnya bubar pada tahun 1995 setelah sebelumnya sempat menelurkan sebuah lagu yang sangat populer berjudul **Choo Choo TRAIN** pada akhir tahun 1991. Salah seorang anggotanya, **HIRO**, sempat pula membentuk sebuah *side-project* bernama **LUV DELUXE** pada tahun 1995 bersama dua orang anggota ZOO lainnya yaitu CAP dan SAE, namun LUV DELUXE pun kemudian bubar pada tahun 1997. Pada tahun 1999, bersama tiga *performer*

[2009.04.15] THE MONSTER
~Someday~
[2009.07.22] THE HURRICANE
~FIREWORKS~
[2009.11.11] THE GENERATION
~Futatsu no
Kuchibiru~
[2010.06.09] FANTASY
[2010.09.15] Motto Tsuyoku
[2010.10.06] I Wish For You

Collaborated Single
[2005.07.20] SCREAM
[GLAY×EXILE]
[2006.11.22] WON'T BE LONG
[EXILE & Kumi
Koda]
[2007.08.29] 24karats -type S-
[Sowelu, EXILE,
DOBERMAN INC]

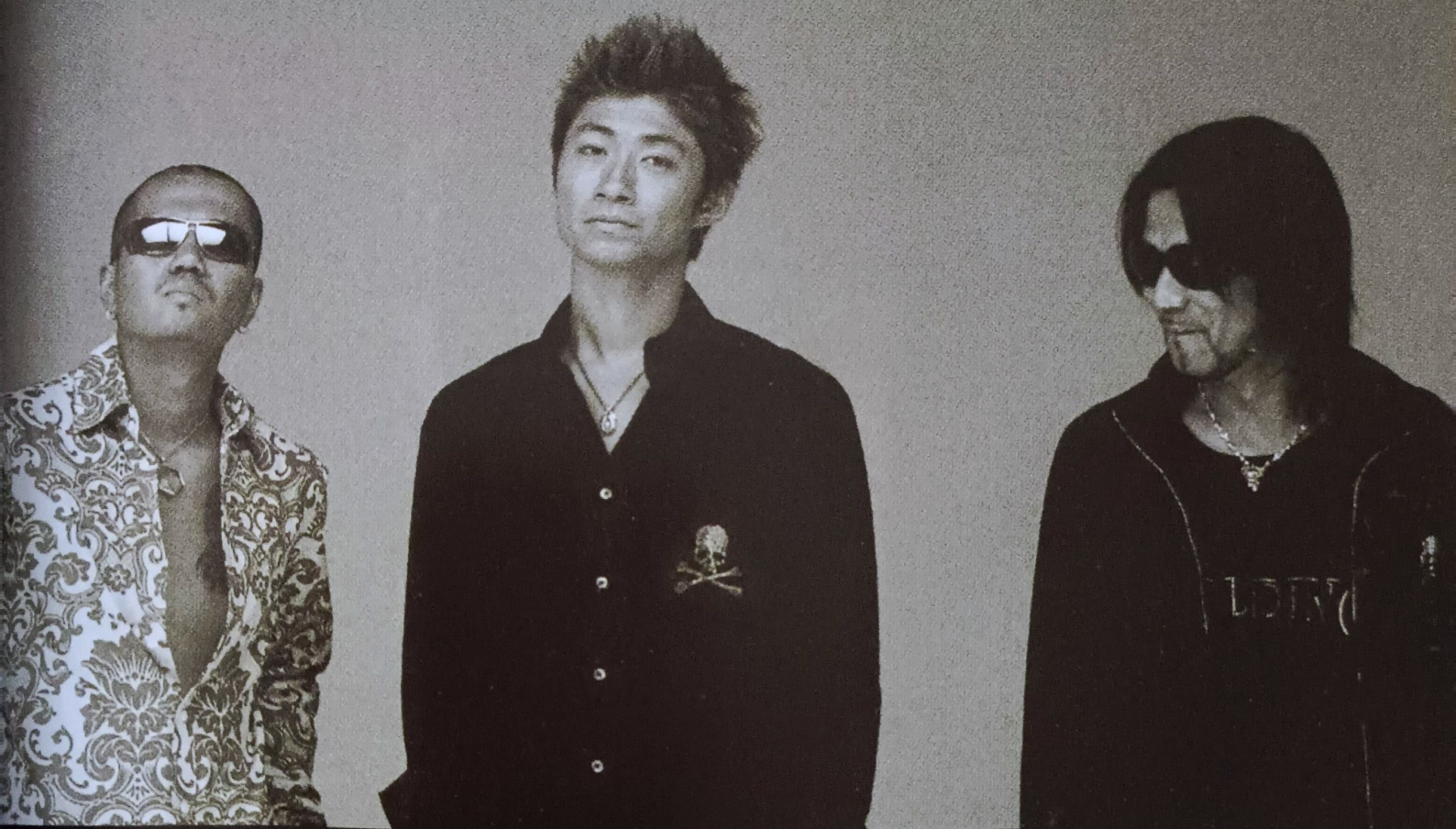
Album
[2002.03.06] *our style*

[2003.02.13] Styles Of Beyond
[2003.12.03] EXILE
ENTERTAINMEN
[2006.03.29]
ASIA
[2007.03.07] EXILE EVOLUTION
[2007.12.12] EXILE LOVE
[2009.12.02] Aisubeki Mirai e

Best of Album
[2005.01.01] PERFECT BEST
[2008.03.26] EXILE CATCHY

BEST
[2008.07.23] EXILE
ENTERTAINMENT
BEST
[2008.12.03] EXILE BALLAD
BEST
[2009.03.25] EXILE PERFECT
YEAR 2008
ULTIMATE BEST
BOX

Official Website: www.exile.jp



[performer adalah sebutan untuk penari] lainnya yaitu MATSU, USA dan MAKIDAI serta SASA sebagai vokalis, HIRO membentuk sebuah grup baru bernama J Soul Brothers. Setelah mengeluarkan tiga buah *single*, SASA mengundurkan diri dari J Soul Brothers. Grup tersebut terpaksa mencari vokalis pengganti SASA, dan hasilnya adalah masuknya ATSUSHI dan SHUN pada tanggal 24 Agustus 2001, dan saat itu pula nama J Soul Brothers berganti menjadi EXILE. Mereka memperkenalkan diri mereka sebagai "total entertainment group", yaitu sebuah grup yang memberikan hiburan lengkap kepada para penggemarnya. *Single*

pertama dengan vokalis ATSUSHI dan SHUN berjudul *Your eyes only ~Aimai na Boku no Katachi~* dirilis hanya berselang sebulan kemudian, menandai awal karir EXILE di dunia hiburan Jepang. Walaupun HIRO saat bersama band ZOO merilis *single* dan album mereka di bawah bendera For Life Music, namun EXILE kini berada dalam naungan avex group di bawah bendera Rhythm Zone. Hal ini dimungkinkan karena HIRO dan presiden avex Max Matsuura pernah bersekolah di SMA yang sama. Lepas perilis *single* pertama mereka, EXILE pun banyak berpartisipasi dalam acara-acara musik dan mulai

mengadakan *live show* berskala kecil, salah satunya adalah acara *EXILE Show Case in velfarre* pada bulan Januari 2002. Pada bulan Maret mereka merilis debut album mereka *our style* yang berhasil mencapai peringkat 4 Oricon Charts. Setelah kembali mengeluarkan beberapa *single*, album kedua mereka yang berjudul *Styles Of Beyond* dirilis dan berhasil bercokol di posisi puncak Oricon Charts. Kembali mereka sibuk mengadakan promo album mereka ini, terutama dengan menyelenggarakan konser tur bertajuk *EXILE LIVE TOUR 2003 Styles Of Beyond* dari bulan April hingga Juli. *Single Breezin' ~Together~* pun dilempar ke pasaran pada

bulan Mei dan mencapai posisi 2 Oricon Charts. Tetapi *single Choo Choo TRAIN* yang merupakan *remake* dari *single* milik band ZOO-lah yang benar-benar membuat EXILE menjadi sangat populer di Jepang dan mengantarkannya menuju kesuksesan. Dengan *single* tersebut EXILE untuk pertama kalinya berpartisipasi dalam acara **NHK Kouhaku Uta Gassen** di akhir tahun 2003. Sejak saat itu, EXILE pun menjadi langganan berpartisipasi dalam *Kouhaku Uta Gassen*. Hal yang unik dalam perilsan *single* tersebut adalah, di bulan November dimana *Choo Choo TRAIN* dirilis, EXILE merilis empat *single* sekaligus yaitu *Choo Choo TRAIN*, *Eternal ...*, *ki · zu · na* dan *O'ver* yang hanya berselang sekitar seminggu untuk tiap *single*-nya. *Single Choo Choo TRAIN* pun menjadi alat promosi yang sangat jitu dalam perilsan album ketiga mereka **EXILE ENTERTAINMENT**. Album yang dirilis pada bulan Desember masih di tahun 2003 itu sukses mencapai peringkat pertama Oricon Charts dengan total penjualan lebih dari 1,1 juta kopi.

Seiring waktu, musik EXILE yang awalnya sangat berorientasi pada R&B sedikit demi sedikit mulai berubah haluan menjadi lebih berorientasi pada musik pop dengan mendapat sentuhan-sentuhan jenis musik lain. Setelah merampungkan konser tur bertajuk **EXILE LIVE TOUR 2004 EXILE ENTERTAINMENT** selama dua bulan, EXILE masih menyempatkan diri merilis dua buah *single* lagi berjudul *HEART of GOLD* dan *HERO*. Pada hari pertama di tahun 2005, mereka meluncurkan *best of album* pertama mereka berjudul **PERFECT BEST**, yang berisi 2 CD yang masing-masing berjudul **SINGLE BEST** dan **SELECT BEST** dan sebuah DVD berisi kumpulan seluruh PV mereka selama ini. Album ini memperoleh sukses luar biasa, dengan meraih angka penjualan mencapai lebih dari 1,6 juta kopi. Di tahun ini EXILE pun berkolaborasi untuk pertama kalinya dengan musisi yang bergenre musik berbeda. Mereka berkolaborasi dengan band **GLAY** yang bergenre *hard rock*, dimana kolaborasi yang diberi nama **GLAY×EXILE** tersebut menghasilkan sebuah *single* berjudul **SCREAM** yang sangat sukses di pasaran. Sukses itu juga yang membuat kolaborasi **GLAY×EXILE** dinominasikan untuk kategori *Best Collaboration* dalam acara **MTV Video Music Awards Japan**, walau akhirnya mereka tidak berhasil menyabet gelar tersebut. Tahun 2005 ditutup dengan sebuah konser tur bertajuk **EXILE@LIVE TOUR 2005 PERFECT LIVE "ASIA"** mulai tanggal 24 September hingga 18 Desember. Pada malam final konser tersebut yang mengambil tempat di

Yokohama Arena, sebuah kejutan terjadi dengan munculnya **GLAY** pada bagian akhir konser, dan kedua grup itu membawakan *single* kolaborasi mereka **SCREAM**. Di akhir tahun 2005 ini, **SHUN** dan juga **ATSUSHI** mengalami kejadian yang tidak menyenangkan. **SHUN** mengalami radang polip akut hingga harus menjalani operasi. Sementara itu kebiasaan **ATSUSHI** merokok dan minum-minum mulai mencemaskan **SHUN**, karena **ATSUSHI** seringkali tampil dalam keadaan setengah mabuk. **SHUN** kemudian menasehati **ATSUSHI** sebagai seorang teman untuk menghentikan kebiasaan buruknya karena lambat laun hal itu akan berakibat buruk pada kualitas vokal, tubuh dan pada karirnya. Untungnya

sebuah acara spesial *tribute* untuk **EXILE**. Dengan hengkangnya **SHUN** dari **EXILE**, maka banyak yang mengatakan bahwa babak pertama perjalanan karir **EXILE** pun selesai.

Babak kedua perjalanan karir **EXILE** dimulai dengan direkrutnya seorang *performer* dari grup **RATHER UNIQUE** yang bernama **AKIRA** untuk menjadi *performer* dalam grup **EXILE** pada bulan Juni 2006. Sepeninggal **SHUN**, posisi vokal otomatis hanya dipegang oleh **ATSUSHI**, dan diputuskan bahwa **EXILE** kembali mencari seorang vokalis untuk menjadi rekan bernyanyi **ATSUSHI**. Untuk itu mereka mengadakan sebuah audisi bertajuk **EXILE**



ATSUSHI menerima nasehat **SHUN**, dan melihat kondisi **SHUN** yang sampai harus dioperasi, **ATSUSHI** akhirnya perlahan-lahan menghentikan kebiasaan buruknya merokok dan minum-minum. *Single* berjudul **YES!** yang dirilis di bulan Maret menjadi *single* pertama yang diluncurkan **EXILE** di tahun 2006, sekaligus menjadi *single* terakhir untuk **SHUN**. **SHUN** mengundurkan diri dari **EXILE** untuk mewujudkan mimpinya bersolo karir sebagai seorang penyanyi *rock*. Pada akhir bulan Maret itu juga album **ASIA** dirilis sebagai *full-album* keempat milik **EXILE**, bersamaan dengan perilsan **DVD EXILE @ LIVE TOUR 2005 PERFECT LIVE "ASIA"**. Karena desakan para penggemar **EXILE** yang sangat kuat, maka pada tanggal 21 April acara **TV Music Station** menayangkan

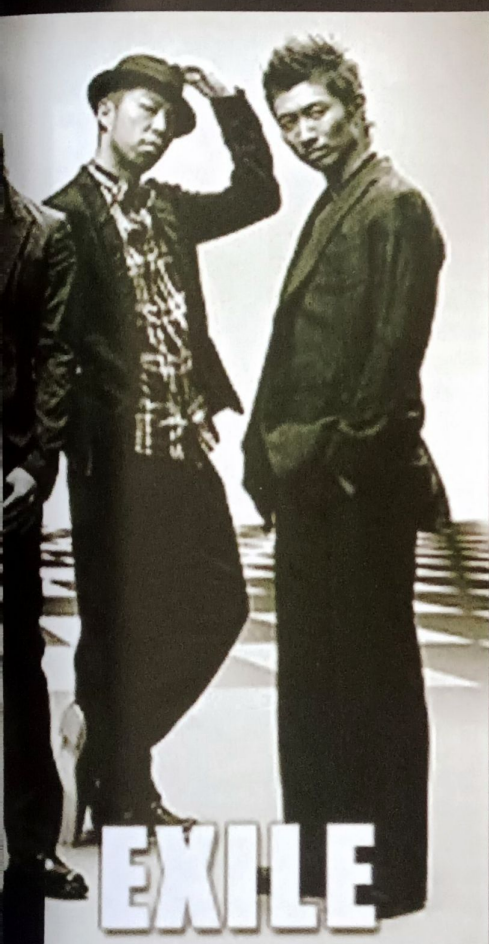
Vocal Battle Audition 2006 "ASIAN DREAM" pada tanggal 22 September yang diikuti oleh lebih dari 10.000 peserta. Dari seluruh peserta yang mengikuti audisi, akhirnya terpilihah seorang vokalis baru **EXILE** bernama **TAKAHIRO**. Dengan masuknya **AKIRA** dan **TAKAHIRO** ke dalam tubuh **EXILE**, maka grup ini sekarang beranggotakan 7 orang dengan formasi 2 orang vokalis dan 5 orang *performer*. Dengan formasi itu pulalah **EXILE** kembali meluncurkan *single-single* berikutnya, termasuk *single Michi* yang dirilis di bulan Februari 2007. Selain itu, di tahun 2007 ini **EXILE** menelurkan dua album sekaligus, yaitu **EXILE EVOLUTION** pada bulan Maret dan **EXILE LOVE** pada bulan Desember. Album **EXILE LOVE** sendiri mencetak angka penjualan yang sangat mengagumkan,

yaitu hingga lebih dari 1,4 juta kopi sehingga pada tahun 2008 album tersebut dinobatkan sebagai album dengan penjualan tertinggi di Jepang untuk tahun 2007-2008 dan berhasil mendapat beberapa penghargaan seperti *Album of the Year 2008* versi **Japan Gold Disc Awards** dan *Album of the Year 2008* versi **MTV Video Music Awards Japan**. Pada tahun 2007 ini pula HIRO sebagai *leader* dari EXILE kembali menghidupkan nama J Soul Brothers dan merekrut 7 orang lagi yaitu **KENCHI, KEIJI, TETSUYA, NAOTO** dan **NAOKI** [performer] serta **NESMITH** dan **SHOKICHI** [vokalis dan performer] untuk menjadi personil J Soul Brothers generasi kedua tersebut. EXILE dan J Soul Brothers

sering bekerjasama dalam berbagai kegiatan dan acara yang diadakan atau diikuti oleh EXILE.

Tahun 2008 adalah tahun keemasan untuk EXILE, yang mereka wujudkan dalam sebuah slogan bertajuk **EXILE PERFECT YEAR 2008**. Banyak sekali karya sukses dan prestasi gemilang yang diraih oleh mereka di tahun ini. **EXILE CATCHY BEST**, **EXILE ENTERTAINMENT BEST** dan **EXILE BALLAD BEST** adalah tiga *best of album* yang dirilis pada bulan Maret, Juli dan Desember. Ketiga album tersebut sukses menyabet posisi puncak Oricon Charts, ditambah lagi dengan **EXILE BALLAD BEST** yang mencapai angka penjualan yang sangat fantastis yaitu hingga hampir 2 juta kopi. Selain itu, mereka pun mulai merambah dunia anime lewat anime *Sengoku Eguzamurai*, penjualan buku, majalah yaitu **Monthly EXILE** dan **EXILES**, manga dan action figure dari *Sengoku Eguzamurai* dan masih banyak lagi. Belum juga dengan *live performance* dan konser tur mereka dengan jadwal yang sangat padat, termasuk konser **EXILE SHOWCASE LIVE 2008** sepanjang bulan Oktober dan **EXILE LIVE TOUR "EXILE PERFECT LIVE 2008"** yang dimulai pada akhir November hingga akhir Desember. Sementara itu, tahun 2009 dibuka dengan sebuah keputusan besar dari Hiro selaku *leader* dari EXILE dan pendiri J Soul Brothers untuk menggabungkan kedua grup itu dan meleburkannya menjadi satu grup EXILE yang kini menjadi memiliki 14 orang personil. *Single THE MONSTER "Someday"* yang dirilis di bulan April menjadi *single* pertama EXILE dengan formasi barunya. Lagu mereka yang berjudul *The Next Door* dijadikan *theme song* dari game *Street Fighter 4* yang dirilis di Jepang, sedangkan versi bahasa Inggris dari lagu tersebut yang berjudul *The Next Door "Indestructible"* digunakan sebagai *theme song* dari edisi internasional game tersebut. **EXILE LIVE**

TOUR 2009 "THE MONSTER" segera digelar untuk lebih memperkenalkan formasi baru grup mereka. Konser tur tersebut diselenggarakan selama kurang lebih 3 bulan di 10 tempat berbeda di seluruh Jepang sebanyak 34 kali pertunjukan, mulai dari bulan Mei hingga Agustus. Namun dalam konser tersebut terjadi sebuah kecelakaan dimana otot pergelangan kaki KEIJI mengalami cedera sehingga ia tidak bisa meneruskan berpartisipasi, hingga pada akhirnya konser itu diteruskan dengan formasi 13 personil tanpa dirinya. Pada bulan Desember, album pertama EXILE dengan formasi 14 orang berjudul *Aisubeki Mirai e* dirilis. Seperti album-album mereka sebelumnya, album ini juga berhasil bercokol di posisi pertama Oricon Charts dengan penjualan sebanyak lebih dari 1,2 juta kopi. Setelah menyelenggarakan **EXILE Presents VOCAL BATTLE AUDITION2** pada bulan Februari 2010, EXILE merilis sebuah *special single* berjudul *Taiyou no Kuni* pada bulan Mei. Lagu *Taiyou no Kuni* ini diciptakan oleh Yasushi Akimoto [produser grup idol AKB48] dan dinyanyikan oleh EXILE pada acara peringatan 20 tahun masa pemerintahan Kaisar Jepang Akihito. Pada bulan Juni mereka mengeluarkan *double maxi-single* pertama mereka berjudul **FANTASY**, disusul dengan dua *single* berikutnya yaitu *Motto Tsuyoku* di bulan September dan *I Wish For You* di bulan Oktober. Sebuah konser tur besar-besaran bertajuk **EXILE LIVE TOUR 2010 "FANTASY"** digelar sebanyak 23 kali pertunjukan di 10 tempat berbeda pada tanggal 17 Juli hingga 27 September. Malam final konser yang diselenggarakan pada tanggal 27 September 2010 ditujukan untuk merayakan peringatan 10 tahun karir EXILE. Gebrakan apa lagi yang akan dibuat oleh EXILE di tahun-tahun selanjutnya tentunya akan sangat ditunggu-tunggu oleh para fans mereka.

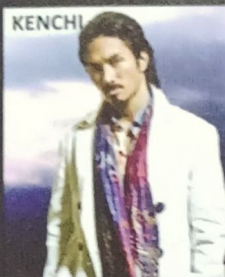


EXILE format terkini dengan 14 personil

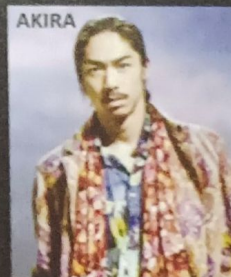


MEMBERS

Intro



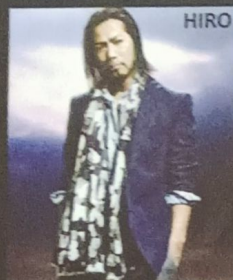
KENCHI



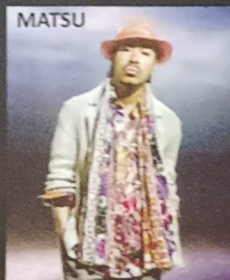
AKIRA



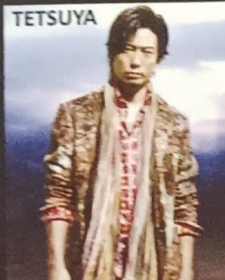
SHOKICHI



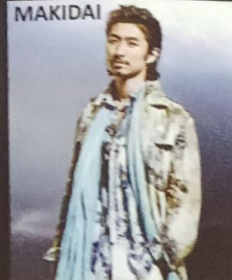
HIRO



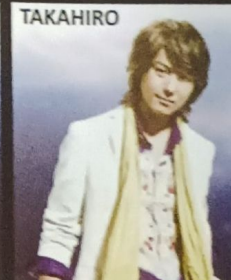
MATSU



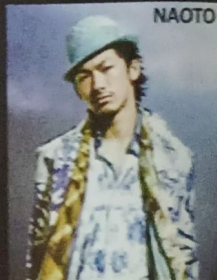
TETSUYA



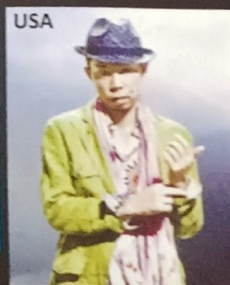
MAKIDAI



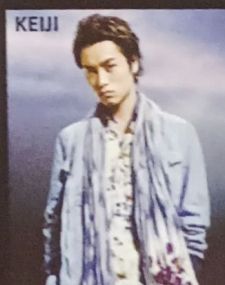
TAKAHIRO



NAOTO



USA



KEIJI



ATSUSHI

Tinggi: 180 cm
Berat: 65 kg Gol.
Darah: O



NAOKI

VOCALS

ATSUSHI

Nama asli: Atsushi Satou Tempat / tanggal lahir: Koshigaya, Prefektur Saitama / 30 April 1980 Tinggi: 175 cm Berat: 67 kg Gol. Darah: A

TAKAHIRO

Nama asli: Takahiro Tasaki Tempat / tanggal lahir: Sasebo, Prefektur Nagasaki / 8 Desember 1984 Tinggi: 180 cm Berat: 63 kg Gol. Darah: O

VOCALS & PERFORMERS

NESMITH

Nama asli: Nesmith Ryuta Karimu Tempat / tanggal lahir: Kumamoto / 1 Agustus 1983 Tinggi: 180 cm Berat: 67 kg Gol. Darah: O

SHOKICHI

Nama asli: Shokichi Yagi Tempat / tanggal lahir: Hokkaido / 3 Oktober 1985 Tinggi: 182 cm Berat: 72 kg Gol. Darah: A

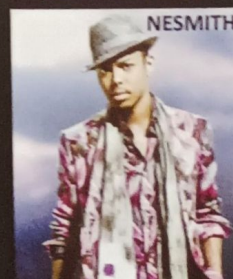
PERFORMERS

HIRO

Nama asli: Hiroyuki Igarashi Tempat / tanggal lahir: Prefektur Hiroshima / 1 Juni 1969 Tinggi: 174 cm Berat: 63 kg Gol. Darah: AB

MATSU

Nama asli: Toshio Matsumoto Tempat /



NESMITH

tanggal lahir: Kawasaki, Prefektur Kanagawa / 27 Mei 1975 Tinggi: 170 cm Berat: 58 kg Gol. Darah: O

USA

Nama asli: Yoshihiro Usami Tempat / tanggal lahir: Yokohama, Prefektur Kanagawa / 2 Februari 1977 Tinggi: 177 cm Berat: 65 kg Gol. Darah: AB

MAKIDAI

Nama asli: Daisuke Maki Tempat / tanggal lahir: Yokohama, Prefektur Kanagawa / 27 Oktober 1975

AKIRA

Nama asli: Ryouhei Kurosawa Tempat / tanggal lahir: Iwata, Prefektur Shizuoka / 23 Agustus 1981 Tinggi: 184 cm Berat: 74 kg Gol. Darah: A

KENCHI

Nama asli: Kenichirou Teratsuji Tempat / tanggal lahir: Yokosuka, Prefektur Kanagawa / 28 September 1979 Tinggi: 180 cm Berat: 69 kg Gol. Darah: O

KEIJI

Nama asli: Keiji Kuroki Tempat / tanggal lahir: Miyazaki / 21 Januari 1980 Tinggi: 180 cm Berat: 65 kg Gol. Darah: B

TETSUYA

Nama asli: Tetsuya Tsuchida Tempat / tanggal lahir: Prefektur Akita /

18 Februari 1981 Tinggi: 175 cm Berat: 65 kg Gol. Darah: O

NAOTO

Nama asli: Naoto Kataoka Tempat / tanggal lahir: Tokorozawa, Saitama / 30 Agustus 1983 Tinggi: 170 cm Berat: 65 kg Gol. Darah: B

NAOKI

Nama asli: Naoki Kobayashi Tempat / tanggal lahir: Inzai, Chiba / 10 November 1984 Tinggi: 187 cm Berat: 74 kg Gol. Darah: O

FORMER MEMBER SHUN

Nama asli: Shunsuke Kiyokiba Tempat / tanggal lahir: Ube, Yamaguchi / 11 Januari 1980 Tinggi: 173 cm Berat: 63 kg Gol. Darah: O



Shun Oguri selingkuh?!

Rumor yang beredar mengatakan bahwa aktor kondang **Shun Oguri** [27] telah berselingkuh dari **Yu Yamada** [26]. Hal tersebut diperkuat dengan reportase dan foto yang dimuat dalam majalah Friday edisi terbaru. Majalah tersebut memuat bahwa peristiwa itu terjadi awal bulan November 2010, setelah Shun dan teman-temannya minum-minum di sebuah *Izakaya* yang ada di Akasaka. Dikatakan bahwa Shun akrab dengan wanita yang duduk disebelahnya-- yang kabarnya mirip dengan **Nozomi Sasaki** [22]. Setelah acara tersebut dikatakan keduanya mampir ke sebuah *love hotel* kemudian pulang dengan taksi yang berbeda.



Leah Dizon Akan Bercerai

Penyanyi idola dan model **Leah Dizon** [24] diberitakan akan bercerai dengan suaminya [31]. Hal ini berarti rumah tangga yang mereka bangun hanya bertahan 2 tahun lamanya. Sebelumnya dikabarkan pula bahwa awal Oktober lalu Leah meninggalkan rumah dengan membawa **Mira**, putrinya yang lahir pada April 2009. Sebagian besar orang terdekat pun telah mengetahui bahwa pasangan suami istri ini sudah lama tinggal terpisah dan hubungan keduanya sudah tak dapat diperbaiki lagi. Meski perceraian ini belum pasti terjadi, Leah telah memberitahu kerabatnya dan mulai berkonsultasi tentang hak asuh anak.

Top 10 Monthly Oricon Chart [October 2010]

Single

1. Beginner - AKB48
2. Dear Snow - Arashi
3. I Wish For You - EXILE
4. Uchuu Hikoushi e no Tegami / Motor Cycle - BUMP OF CHICKEN
5. Yoku Asobi Yoku Manabe - NYC
6. L (Virgin Road / Sweet Season / Last angel) - Ayumi Hamasaki
7. Gee - Shoujo Jidai
8. Kimi ni Todoke - flumpool
9. cosmetic - Sid
10. Motto Tsuyoku - EXILE

Album

1. Request - JUJU
2. 8UPPERS - Kanjani 8
3. Houkago Tea Time II - Houkago Tea Time
4. GLAY - GLAY
5. Togemaru - Spitz
6. STAR - Mika Nakashima
7. KARA BEST 2007 - 2010 - KARA
8. ETERNITY ~Love & Songs~ - Kumi Koda
9. The Best of Shogo Hamada Vol.3 The Last Week End - Shogo Hamada
10. A Thousand Suns - Linkin Park



Novel Debut Hiro Raih Penghargaan

Keseriusan **Hiro Mizushima** [26] untuk menjadi novelis sudah terbukti. Awal November 2010, novel debutnya yang berjudul **Kagerou** berhasil meraih tempat pertama dalam ajang pemberian penghargaan tahunan oleh penerbit Poplar. Sebagai pemenang, Hiro yang memakai nama aslinya, Tomohiro Saito berhak atas hadiah uang sebesar 20 juta yen namun hadiah itu ditolaknya. Novel itu berhasil mengungguli 1.285 novel lain dan dipilih oleh 8 dari 13 editor yang menjadi juri untuk penghargaan ini.

Kagrra, Bubar Maret 2011



Band rock **Kagrra**, yang beranggotakan **Isshi, Akiya, Shin,**

Nao dan **Izumi**, 10 November lalu mengemukakan rencana untuk bubar. Setelah sepuluh tahun band ini berkarya, rencananya mereka akan bubar pada 3 Maret 2011 di C.C lemon Hall, Tokyo. Salah satu personil mengatakan bahwa mereka tak akan bisa melanjutkan dengan keadaan band yang seperti sekarang. Sebelum bubar, band yang baru merayakan ulang tahun kesepuluh ini akan merilis sebuah album berjudul **Hyakki Kenran** dan membuat konser final yang dimulai pada 13 Februari 2011.



PIRAMEKINO

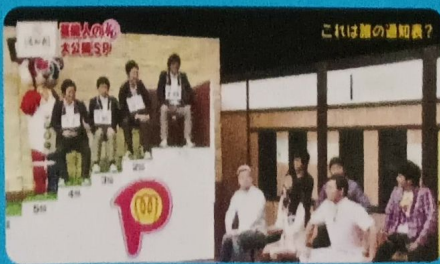
Di Jepang banyak sekali ditayangkan acara televisi untuk anak-anak namun dengan pengemasan yang sangat menarik sehingga orang dewasa pun dapat menikmati tayangan itu. Salah satunya adalah sebuah acara televisi berjudul **PIRAMEKINO**. Pada awalnya acara ini merupakan bagian dari kegiatan yang diadakan oleh **Yahoo! Kids**, hingga pada akhirnya diambil alih dan ditayangkan oleh **TV Tokyo**. **PIRAMEKINO** yang sering pula disingkat menjadi **PIRAMEKI** mulai ditayangkan tanggal 6 April 2009 hingga 9 April 2010 setiap hari Senin hingga Jumat pukul 18.30 hingga 19.00, dan mulai 12 April 2010 setiap hari Senin hingga Kamis pukul 18.30 hingga 19.00. Selain itu ada pula **PIRAMEKINO GOLD** yang ditayangkan mulai tanggal 16 April 2010 hingga 17 September 2010 setiap hari Jumat pukul 18.30 hingga 20.00 [90 menit] dan mulai tanggal 8 Oktober 2010 setiap hari Jumat pukul 18.00 hingga 19.54 [84 menit]. Selain dapat ditonton di layar televisi, seperti banyak acara televisi lainnya di Jepang, acara **PIRAMEKINO** ini juga dapat diakses melalui versi *mobile web*-nya. Dalam *mobile web* ini juga terdapat banyak permainan dan kuis berhadiah yang dapat

diikuti oleh anggota yang telah mendaftar terlebih dahulu. Sejak awal penayangannya, acara ini telah menggunakan format *High Definition Production* [HDTV Production]. Untuk *ending theme*-nya, acara ini telah menggunakan banyak lagu sejak awal penayangannya yang selalu berganti setiap bulannya. Beberapa lagu yang pernah menjadi *ending theme* **PIRAMEKINO** di antaranya adalah **ONE DAY** [LOOZ], **WHERE'S THE LOVE** feat. **THE CHOIR** [NERDHEAD], **Just a friend** [rhythmic], **Amanojyaku** [JYONGRI], **Haruboshi** [Camvas] dan masih banyak lagi.

Host dari acara **PIRAMEKINO** hampir seluruhnya adalah komedian, baik itu grup ataupun perorangan. *Host* reguler [tetap] dalam acara ini adalah dari duo komedian Hannya yaitu **Yoshiaki Kawashima** dan **Kaneda Satoshi**, serta dari duo Fruitpunch yaitu **Kentarou Wataru** dan **Takeshi Murakami**. Selain itu ada banyak *host* semi-reguler yang kebanyakan hanya muncul dalam sebuah segmen saja, beberapa diantaranya adalah **Itakura Toshiyuki** [Impulse], **Takahashi Shigeo** [Savannah], **Ryota Yamazato** [Nankai Candies], **Imoto Takashi** [License] dan lain-



lain. Di samping para *host* reguler dan semi-reguler, terdapat pula berbagai karakter berbentuk gambar animasi yang muncul dalam berbagai segmen di acara **PIRAMEKINO**. Karakter-karakter tersebut antara lain adalah **Piyotsu Dai**; karakter berbentuk telur yang mempunyai hobi buruk mengeluarkan kata-kata yang membuat kesal para *host*, **Mr. Fujiyama**; karakter pria ala ninja dengan kostum berwarna biru, **Miss Geisha**; karakter wanita ala *kunoichi* [ninja wanita] dengan kostum berwarna pink, **Saki Ane** [Sister Saki]; karakter wanita cantik dan anggun, **Takashi Shonen** [Takashi Boy]; karakter pria yang menggunakan jas dan selalu membawa kamera yang digantungkan di lehernya, **Poly Gonzales** adalah sebuah karakter *mohawk*



yang dibentuk dari poligon, dan merupakan satu-satunya karakter yang dapat melakukan interaksi dengan para *host*, dan **Piramekipanda** adalah karakter berbentuk panda seperti namanya, selalu memegang papan yang berisi tulisan karena ia tidak dapat berbicara. Ada pula beberapa penyiar / pembaca berita dari TV Tokyo yang muncul di segmen-segmen tertentu dan juga narator yang suaranya dapat didengar di berbagai segmen di acara ini. Dan terakhir adalah bintang tamu dalam acara **PIRAMEKINO**, yang kebanyakan adalah para anggota dan mantan anggota dari Hello! Project, apakah itu adalah salah satu anggota dari Morning Musume, Country Musume, Berryz Koubou dan sebagainya.

Terdapat banyak sekali segmen dalam acara **PIRAMEKINO**, dan karenanya tidak semua segmen muncul dalam satu kali penayangan. Ada beberapa segmen yang menjadi segmen reguler, ada pula segmen yang muncul secara acak. **Pirameki Taisou** atau **Pirameki Exercise**

adalah segmen yang muncul sejak pertama kali **PIRAMEKINO** ditayangkan. Segmen ini adalah segmen senam kebugaran tubuh yang dibawakan oleh Piramekipanda, yang diikuti oleh para *host* dan bintang tamu dan dibantu oleh seorang penonton di studio yang dipilih oleh Piramekipanda secara acak. Sebuah anime berjudul **Gintama** pun dalam sebuah episodenya pernah memarodikan segmen **Pirameki Taisou** ini menjadi **Gintama Taisou**.

Dodge Ball One Target adalah sebuah segmen permainan *dodge ball* dimana peserta yang berpartisipasi berusaha untuk memenangkan pertandingan dalam jangka waktu yang ditentukan. Bintang tamu yang hadir seringkali menjadi target lemparan bola, dengan target utama pemain yang mendapat gelar "**Dojiman / DodgeMan**". Jika bola berhasil mengenai Dodgeman, maka tim tersebut akan mendapat trofi berupa tandatangan tim target. Para tim yang telah memenangkan pertandingan-pertandingan sebelumnya akan dikumpulkan dan ditandingkan dalam sebuah pertandingan spesial berjudul **One Target No.1 Final Battle** untuk memperebutkan gelar tim terkuat.

Onna Gokoro! Okaasan to Isshoni adalah sebuah segmen kuis yang diikuti oleh sepasang ibu dan anak perempuannya. Sang anak dan ibu diberi masing-masing 10 pertanyaan yang sama mengenai sebuah topik

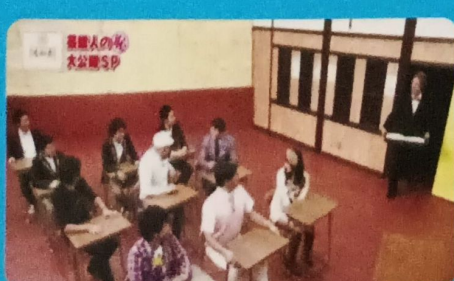
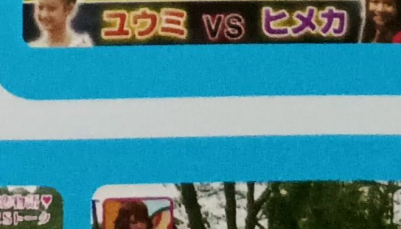
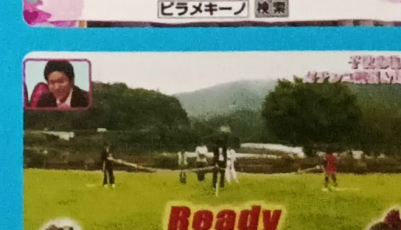
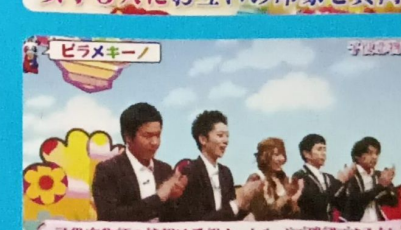
tertentu, dan makin banyak jawaban mereka yang sama, maka mereka akan mendapatkan hadiah yang makin besar nilainya.

Danshii Koyaku Koimonogatari Shirizu / Children Love Story Drama Series adalah sebuah drama percintaan yang dimainkan oleh anak-anak. Beberapa orang anak laki-laki melakukan berbagai macam permainan termasuk olahraga dengan tujuan untuk menyatakan perasaan cintanya kepada seorang anak perempuan, dan begitu pula sebaliknya. Segmen ini biasanya dilakukan sepanjang dua minggu waktu penayangan, sekitar tujuh atau delapan episode untuk satu seri drama. **Onakasou no Oyatsu** merupakan sebuah segmen mengenai makanan. Di sini disediakan dua macam makanan yang dapat dimakan oleh *host* dan bintang tamu, dan kemudian mereka mengomentari cita rasa dari makanan tersebut.

Ooboshyu no Corner atau **Corner of Recruitment** adalah segmen interaksi dengan penonton di rumah, di mana penonton dapat mengirimkan karya-karya mereka seperti gambar atau foto mengenai sebuah topik yang ditentukan dalam sebuah episode. Topik-topik yang ditentukan sangat bervariasi, misalnya foto-foto lucu gadis imut di kelas, kucing dan anjing dengan kelakuan yang bodoh, kertas ujian dengan nilai 0, SD yang bagus dalam sebuah komik dan masih banyak lagi. Gambar-gambar dan foto-foto yang terpilih akan ditayangkan dan dikomentari oleh para *host* dan bintang tamu.

Daru Daru English adalah sebuah segmen untuk belajar berbahasa Inggris menggunakan ungkapan-ungkapan sederhana yang diberikan oleh seorang guru bahasa Inggris yang berasal dari Boston bernama **David Rydges**. Pelajaran diberikan dalam bentuk gambar animasi dan kita harus memberikan ungkapan yang sesuai dengan gambar yang ada. Ungkapan-ungkapan tersebut misalnya *Let's not [Yameyou yo], I can't [Dekinai yo], I don't want to [Yaritakunai yo], Someday [Itsuka]* dan masih banyak lagi.

Masih banyak lagi segmen-segmen lainnya dalam acara **PIRAMEKINO** ini. Walau kebanyakan permainan dalam segmen-segmen yang ada dilakukan oleh orang dewasa dengan *host* dewasa pula, acara ini ditujukan untuk dikonsumsi oleh anak-anak dengan segmen-segmen yang menghibur tetapi tidak melupakan sisi edukasinya.





>> Text by Anim



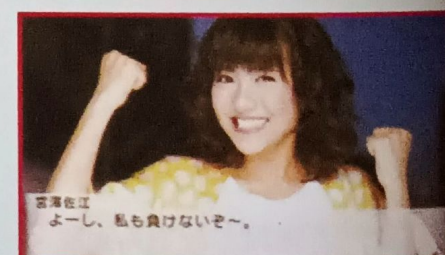
AKB1/48 IDOL TO KOI SHITARA

When Idol Became a Lover...

Nama AKB48 sudah tak asing lagi di dunia *entertainment* Jepang dan sudah mendapatkan tempat tersendiri di kalangan *otaku* hingga dinobatkan menjadi ikon *the otaku's heaven*, Akihabara. Dengan konsep "*ai ni ikeru idol*" [*idol got to see*], *idol group* ini dibentuk pada tahun 2005. Yang unik dari *idol group* ini adalah anggotanya yang berjumlah 48 orang sesuai dengan namanya. Banyak yang menyangsikan apakah dengan jumlah yang sangat banyak itu AKB48 dapat bertahan lama. Pada kenyataannya AKB48 sudah sering menorehkan nama di Oricon Chart, dan justru karena memiliki anggota yang banyak, setiap anggota memiliki daya tarik masing-masing yang salah satunya dapat memenuhi kriteria idol idaman semua kalangan *otaku*. Tentunya banyak fans memiliki impian bagaimana jika salah satu anggota AKB48 idamannya menjadi kekasih. Impian itu kini tidak hanya berupa angan-angan, karena di musim dingin tahun ini muncul *game* dimana para fans bisa mengalami perasaan saat mencintai salah satu dari mereka hingga menjadi kekasih.

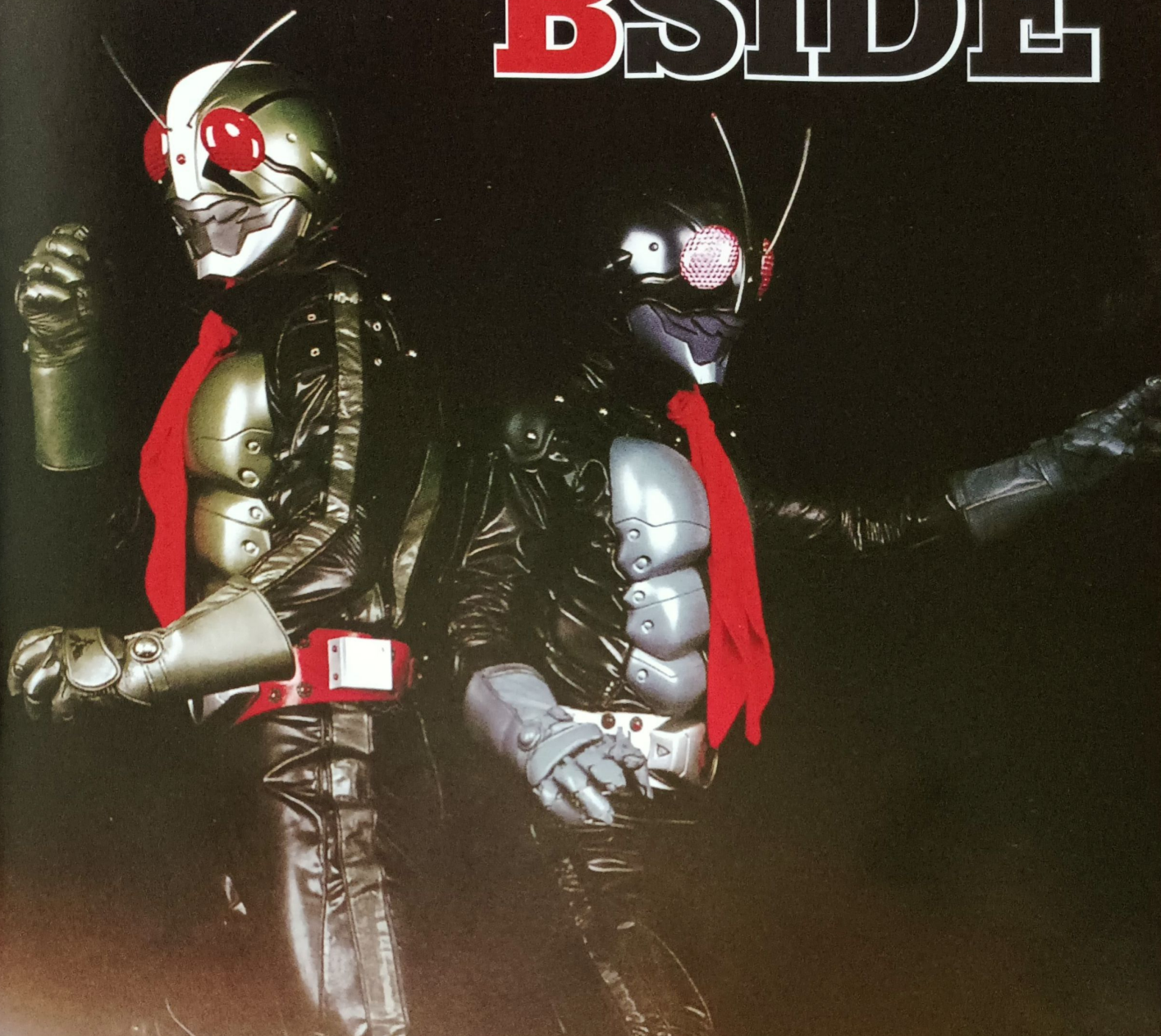
Dengan konsep "*idol to koi shitara*" [*when idol became a lover*], Bandai Namco menciptakan *game* berjudul **AKB1/48 Idol to Koi Shitara** untuk PSP [Playstation Portable] yang memungkinkan pemain merasakan sendiri pengalaman berinteraksi untuk menyukai dan mencintai salah satu anggota AKB48 hingga berlanjut menjadi sepasang kekasih. *Game* ini memiliki *genre* yang dikenal dengan *Love*

Simulation Game, *genre* yang cukup digemari di Jepang karena membawa pemain untuk berinteraksi langsung dengan tokoh-tokoh yang seakan muncul dalam kehidupan nyata. *Genre* ini mulai booming semenjak munculnya *game Tokimeki Memorial*. Pada awalnya *game* bergenre ini biasa dimainkan oleh *gamer* pria, tetapi sejalan dengan waktu, muncul juga *game* bergenre ini yang diperuntukkan untuk *gamer* wanita. Walau AKB1/48 *Idol to Koi Shitara* bukan *Love Simulation Game* pertama yang menampilkan tokoh-tokoh gadis nyata, *game* ini menjadi yang pertama memiliki tokoh berjumlah 48 orang, karena biasanya *game* bergenre ini tidak pernah memiliki tokoh sebanyak itu. Dalam *game* ini, pemain bisa merasakan berbagai situasi yang mendebarkan, seperti berusaha menyenangkan hati, menyatakan cinta, mendapat pernyataan cinta, ataupun percakapan yang dapat membuat hati berbunga dengan setiap anggota AKB48. Meskipun pemain harus berinteraksi dengan seluruh anggota, pada akhirnya ia harus memilih satu orang saja dan harus meninggalkan 47 orang yang lain. Orang terakhir yang dipilih akan membawa pemain ke *happy ending* untuk menyaksikan orang pilihannya menjadi kekasih dalam dunia maya. Pemain akan merasakan jalan cerita dan nuansa yang berbeda dari setiap tokoh yang dipilih, dikarenakan setiap tokoh memiliki *event* dan jalan cerita yang berbeda satu sama lain. Hal ini akan membuat pemain penasaran untuk mencoba mendekati setiap anggota untuk melihat jalan cerita yang



berbeda, menjadikan *game* ini memiliki *replay value* yang tinggi. *Game* ini rilis pada tanggal 23 Desember 2010 dan tersedia dalam empat paket yang bisa dipilih. Untuk paket normal memiliki harga 5.229 yen, paket yang menyertakan UMD Video berisi video idol AKB48 dijual dengan harga 7.329 yen, paket *first limited edition* yang menyertakan 48 cover yang bisa diganti dijual dengan harga 14.479 yen, sedangkan paket *Premier Special Pack* menjadi paket termahal dengan harga 36.729 yen menyertakan PSP dengan desain *original*.

B-SIDE



WELCOME TO THE B-SIDE. THE DEDICATED SIDE **FOR MALE READERS**

CONTENTS

- TOKUTEN
- ZOOM

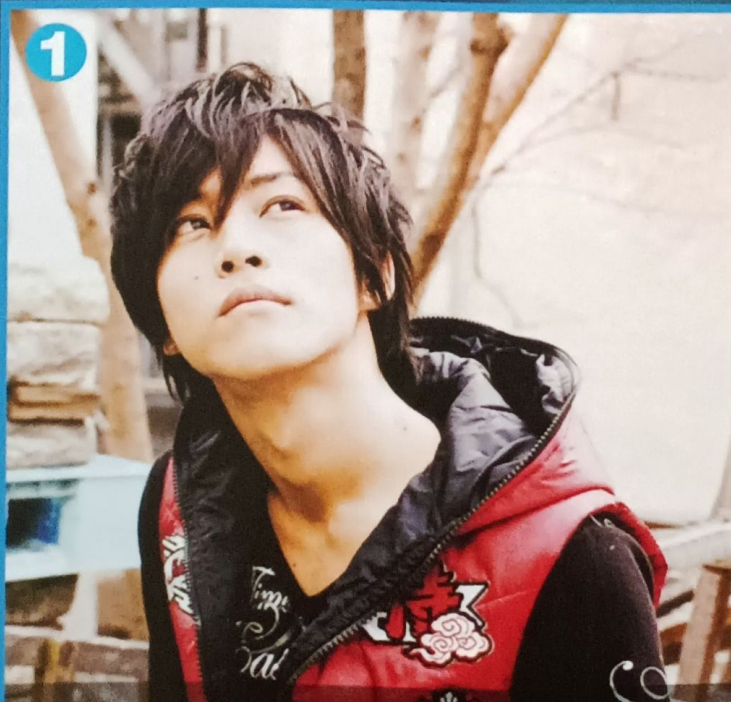
Banyak perdebatan sengit dan opini menyedihkan yang muncul seputar *tokusatsu*. Semuanya berawal dari apa definisi sebenarnya *tokusatsu*. Tentunya kebanyakan orang di Indonesia akan muncul sosok-sosok pahlawan bertopeng seperti Kamen Rider, Goggle V, atau Gavan dalam pikirannya saat mendengarkan kata ini. Hal ini sangat lazim karena ketiga seri ini menjadi contoh seri *tokusatsu* yang pertama kali masuk ke Indonesia di era tahun 80-an. Sangat jarang ada yang mengetahui acara-acara *hero* dengan tokoh pahlawan bertopeng hanyalah bagian dari dunia *tokusatsu*, yang memiliki definisi meliputi semua film pengguna *special effect*. Ironisnya, jika berbicara mengenai sosok pahlawan bertopeng, maka tak ayal *tokusatsu* seringkali disama-ratakan sebagai tontonan yang ditujukan untuk anak-anak. Hal ini tidak bisa disalahkan, karena *tokusatsu* pada awalnya memang muncul sebagai tontonan anak-anak. Padahal *tokusatsu* mengalami perkembangan yang sangat pesat seperti halnya anime dan *manga*, dengan banyaknya serial *tokusatsu* jaman sekarang yang lebih ditujukan untuk pemirsa dewasa. Di Jepang, *tokusatsu* semacam itu memiliki jam tayang di malam hari, yang menunjukkan hanya untuk dinikmati pemirsa cukup umur, sementara di Indonesia sulit sekali untuk mengetahui yang mana untuk dewasa dan yang mana untuk anak-anak karena tidak adanya pembedaan seperti yang diterapkan di Jepang. Sungguh sangat disayangkan jika semua *tokusatsu* digeneralisir sebagai tontonan anak-anak, karena *tokusatsu* jaman sekarang banyak sekali yang memiliki cerita yang sangat bagus. Bahkan *tokusatsu* sudah menjadi industri besar yang tidak kalah dengan anime dan *manga* dengan melahirkan banyak aktor baru yang berkualitas. Banyak sekali penggemar drama Jepang yang mengidolakan artis tertentu tanpa mengetahui artis itu sebenarnya jeblon dari *tokusatsu*. Karenanya, di edisi spesial ini, B-Side secara khusus akan membawa kalian untuk mengetahui lebih dalam dunia *tokusatsu*. Rubrik Tokuten akan mengawali B-Side kali ini dengan membawakan 10 tokoh *tokusatsu* yang memiliki kriteria sebagai pemimpin yang baik. Dilanjutkan dengan Zoom yang akan membawa kalian mengenal berbagai seri terkenal dalam dunia *tokusatsu* lengkap dengan sejarah perkembangannya.

TOKUSATSU CHARACTERS THAT YOU WANT TO BE YOUR SUPERIOR

"Siapa karakter dari dunia tokusatsu yang paling kamu inginkan menjadi atasan atau bos kamu?", pertanyaan unik ini sempat menjadi bahan voting bagi fans tokusatsu di Jepang untuk mengetahui karakter pemimpin seperti apa yang paling didambakan oleh para fans tokusatsu yang mungkin juga berlaku dalam kehidupan nyata. Hasil yang didapat pun cukup mengejutkan, walau bagi sebagian besar responden sudah dapat menduga hasilnya. Kemunculan *Samurai Sentai Shinkenger* dan *Kamen Rider W* tampaknya memberikan kontribusi paling banyak untuk karakter-

karakter pemimpin yang baik. Bisa dilihat dari 10 karakter yang terpilih sebagian besar berasal dari kedua seri tersebut. Posisi satu dan dua ditempati oleh karakter dari *Samurai Sentai Shinkenger*, diikuti oleh salah satu karakter dari *Tokusou Sentai Dekaranger*, lalu karakter-karakter dari *Kamen Rider W* membuntuti di bawahnya. Cukup mengejutkan tidak ada satupun karakter dari *Kamen Rider OOO* dan *Tensou Sentai Goseiger* yang menjadi kandidat.

1

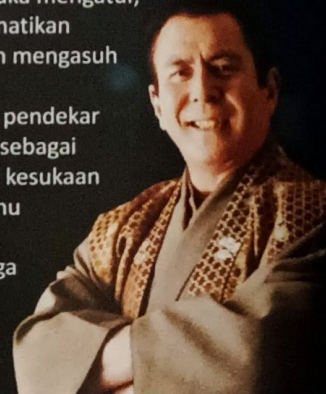


TAKERU SHIBA
[Samurai Sentai Shinkenger]

Jika berbicara mengenai *Shinkenger*, sudah pasti karakter yang paling menjadi sorotan adalah Takeru Shiba yang mengemban tugas sebagai Shinken Red, pemimpin Shinkenger. Ia menjadi sorotan bukan hanya sekedar karena memiliki andil paling besar dalam keseluruhan cerita, tetapi karena karakternya yang terbilang unik dalam serial *Super Sentai*. Takeru merupakan sosok pemimpin yang tegas dan lebih senang bertempur sendiri tanpa melibatkan orang lain. Ia juga percaya diri dengan kekuatan yang memang melebihi anggota lainnya. Walau begitu, dibalik wajahnya yang cool, tersimpan hati yang lembut dan sangat memerhatikan anak buahnya. Alasan kenapa ia tidak ingin melibatkan orang lain dalam pertempurannya pun karena tidak ingin orang-orang itu terbunuh atau terluka. Bisa dikatakan sebagai pemimpin berjiwa samurai yang ideal.

2 HIKOMA KUSAKABE
[Samurai Sentai Shinkenger]

Tokoh ini dikenal sangat *strict* dan keras dalam hal kedisiplinan diri. Walau terkesan cerewet dan suka mengatur, pria tengah baya ini sangat memerhatikan setiap anggota Shinkenger. Ia sudah mengasuh Takeru sejak masih kecil dan selalu mendidiknya supaya kelak menjadi pendekar kuat yang layak mengemban tugas sebagai Shinken Red. Ia mengetahui semua kesukaan dan kelemahan Takeru sehingga tahu betul apa yang harus dilakukannya untuk menghibur hati Takeru. Ia juga tidak segan untuk mempertaruhkan nyawanya demi melindungi Takeru.



3



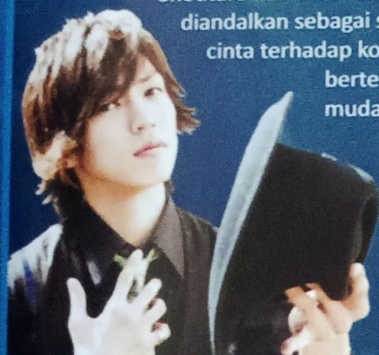
DOGGIE KRUEGER
[Tokusou Sentai Dekaranger]

Walaupun memiliki wujud yang berbeda dari manusia biasa karena berasal dari planet Anubis, Doggie memiliki kapasitas sebagai pemimpin yang bisa diandalkan. Sebagai komandan yang memberi perintah dan mengawasi Dekaranger, sudah pasti ia memiliki kekuatan yang tidak kalah dengan Dekaranger. Meskipun sulit melihat perubahan ekspresi wajahnya yang lebih terkesan garang, ia yang paling memerhatikan hubungan antar anggota Dekaranger, dan kadang pergi bertempur sendiri jika musuh yang harus dihadapi sangat kuat.

4 SHOUTARO HIDARI

[Kamen Rider W]

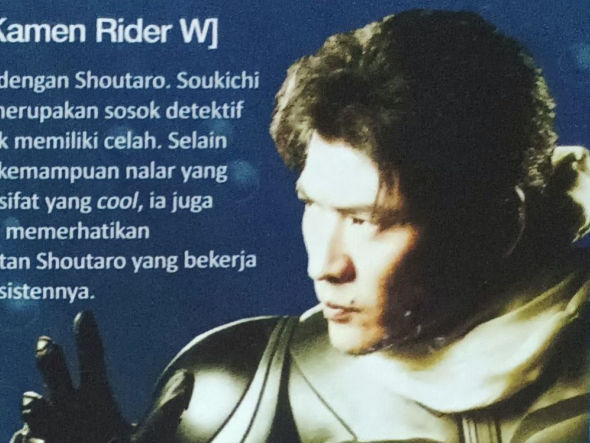
Shoutaro memiliki kemampuan nalar yang dapat diandalkan sebagai seorang detektif. Selain itu rasa cinta terhadap kota Fuuto sebagai alasan dirinya bertempur, membuatnya tidak mudah menyerah. Sayang sifat *half boiled* yang dimilikinya seringkali membuat terlihat bodoh dan tak bisa diandalkan. Tetapi justru sifat ini juga dapat membuat orang di sekitarnya mudah merasa tenang.



5 SOUKICHI NARUMI

[Kamen Rider W]

Berbeda dengan Shoutaro. Soukichi Narumi merupakan sosok detektif yang tidak memiliki celah. Selain memiliki kemampuan nalar yang kuat dan sifat yang *cool*, ia juga seringkali memerhatikan keselamatan Shoutaro yang bekerja sebagai asistennya.



6 MAKO SHIRAISHI

[Samurai Sentai Shinkenger]

Mako mengambil andil sebagai posisi kakak perempuan dalam Shinkenger karena paling mengerti kesulitan hati masing-masing anggotanya. Ia juga memiliki pandangan hidup yang paling dewasa sehingga seringkali memberikan nasihat dalam masalah hidup. Jika tidak ada Takeru, maka posisi kepemimpinan Shinkenger sangat cocok dipegang Mako.

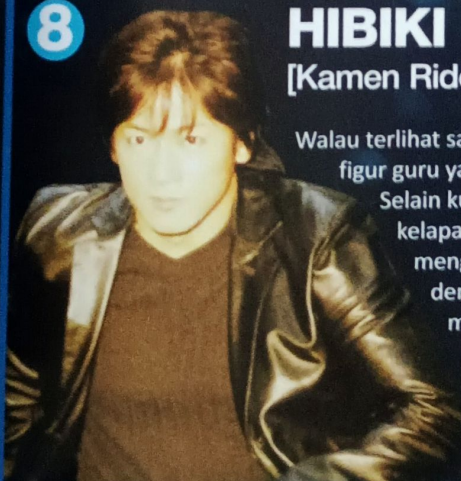


8

HIBIKI

[Kamen Rider Hibiki]

Walau terlihat santai, Hibiki merupakan figur guru yang sangat didambakan. Selain kuat, ia juga memiliki kelapangan hati untuk mengajarkan sesuatu dengan sabar. Daripada marah, dia lebih memilih tersenyum saat menghadapi kesalahan yang dilakukan muridnya.

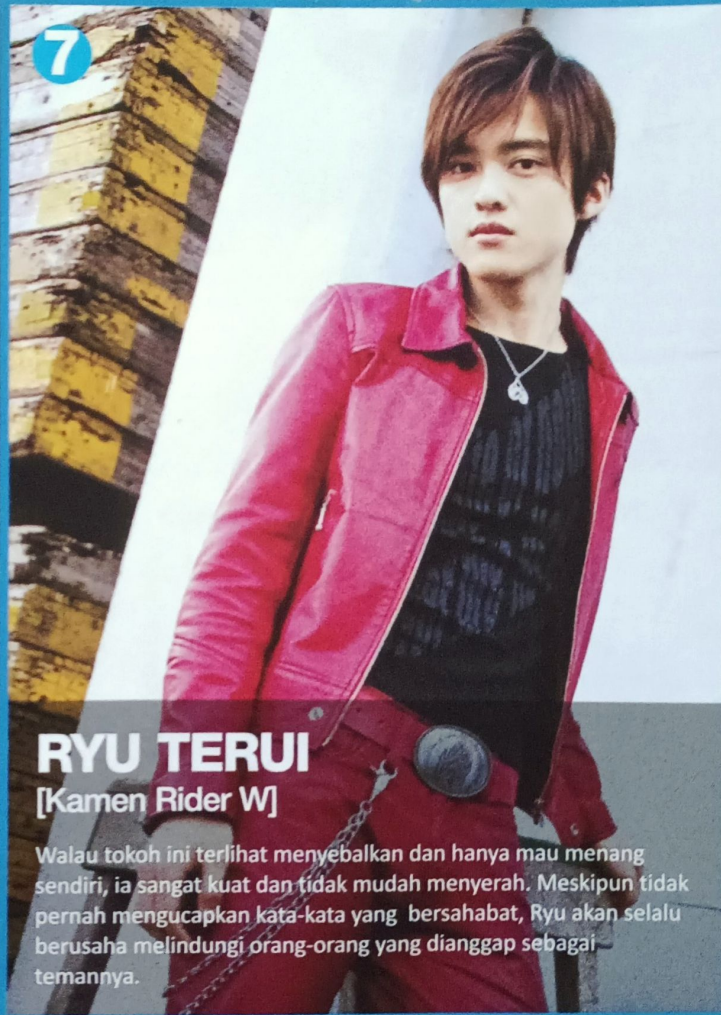


7

RYU TERUI

[Kamen Rider W]

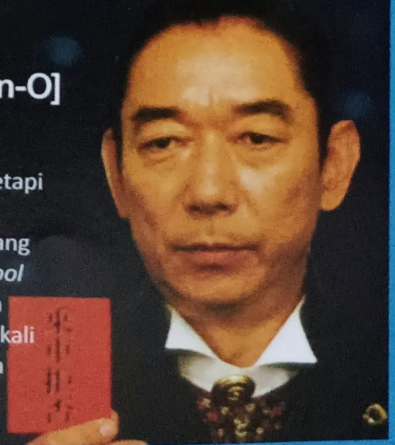
Walau tokoh ini terlihat menyebalkan dan hanya mau menang sendiri, ia sangat kuat dan tidak mudah menyerah. Meskipun tidak pernah mengucapkan kata-kata yang bersahabat, Ryu akan selalu berusaha melindungi orang-orang yang dianggap sebagai temannya.



9 OWNER

[Kamen Rider Den-O]

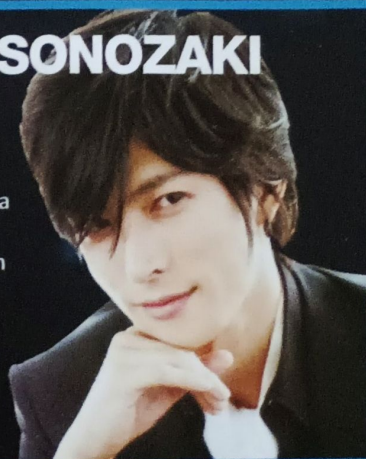
Tokoh ini sangat misterius dan kemunculannya cukup jarang. Tetapi sekalinya muncul, dia akan memberikan berbagai nasihat yang sangat berguna. Sifatnya yang *cool* seringkali membuat orang segan menghadapinya. Tetapi ia seringkali melakukan kekonyolan yang bisa membuat orang tersenyum.



10 KIRIHIKO SONOZAKI

[Kamen Rider W]

Cukup mengejutkan karakter ini dapat menduduki posisi ini karena kemunculannya terbilang jarang. Wajah tampan dan terlihat ramah karena murah senyum menjadi poin lebih sebagai bos idaman. Walau bekerja untuk Museum, ia memiliki rasa cinta yang besar terhadap Fuuto.



FAMOUS TOKUSATSU SERIES

KAMEN RIDER SERIES

Seri yang satu ini tentunya sudah melekat erat di hati para penggemar tokusatsu di dunia. Pada awalnya setiap seri *Kamen Rider* selalu memiliki satu konsep dasar yang sama, yaitu tokoh utama yang ditangkap oleh organisasi jahat yang kemudian diubah tubuhnya menjadi *cyborg*. Dengan motor sebagai kendaraan utama, tokoh utama kemudian membelot dan berbalik

memerangi monster-monster organisasi jahat itu dengan menggunakan kekuatannya. Selain memiliki wajah dengan bentuk yang biasanya mengambil wajah belalang, biasanya tokoh utama mengalami konflik jiwa dan identitas karena sudah memiliki tubuh yang berbeda dengan tubuh manusia normal. Secara garis besar, konsep-konsep yang selalu diterapkan dalam setiap seri adalah:

- Memiliki kekuatan yang lahir dari

Tokusatsu merupakan kependekan dari *Tokusou Satsuei Enjitsu* yang sebenarnya adalah movie atau acara TV yang menggunakan *special effect*. Dalam dunia perfilman Jepang, tokusatsu meliputi semua *live action movie* yang menggunakan *special effect*, sedangkan tokusatsu hero mono yang meliputi seri-seri hero, hanyalah salah satu bagian dari tokusatsu. Tetapi karena tokusatsu lebih melekat dengan seri-seri hero, maka kata tokusatsu lebih banyak digunakan untuk menunjukkan seri-seri semacam itu.

Sejalan dengan waktu, tokusatsu mengalami berbagai perubahan dari segi cerita, target audience dan visualisasinya. Ada beberapa diantaranya yang memang ditujukan untuk pemirsa anak-anak, tetapi ada juga yang ditujukan untuk pemirsa dewasa. Tidak jarang tokusatsu justru memiliki cerita yang dalam dan tidak kalah menariknya dengan cerita drama biasa. Bahkan kini tokusatsu menjadi sebuah industri besar yang tidak kalah dari anime maupun manga, serta banyak melahirkan ide-ide dan aktor-aktor baru yang kemudian digunakan industri drama di Jepang. Sayangnya orang lebih banyak menggeneralisir tokusatsu sebagai tontonan anak kecil semata karena image yang ada dari tokoh hero berkostum adalah tontonan anak-anak. Dari sekian banyak seri tokusatsu yang beredar, ada empat seri tokusatsu yang paling dikenal di Jepang.

SERI YANG TERMASUK DALAM KAMEN RIDER SHOWA:

Kamen Rider [1971]



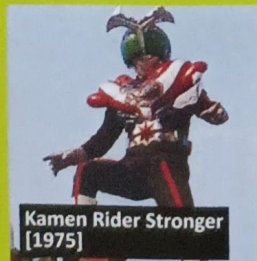
Kamen Rider Black RX [1988]



Kamen Rider Black [1987]



Kamen Rider Stronger [1975]



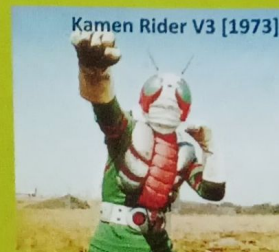
Kamen Rider Super One [1980]



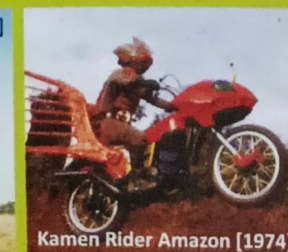
Kamen Rider [Sky Rider] [1979]



Kamen Rider V3 [1973]



Kamen Rider Amazon [1974]



Kamen Rider X [1974]



teknologi musuh, yang justru digunakan untuk melawan musuh itu sendiri.

- Berubah wujud menggunakan *henshin belt*.
- Berubah wujud dengan memeragakan pose khusus sambil mengucapkan kata *henshin*.
- Memiliki tendangan mematikan.
- Mengendarai motor.

Seri *Kamen Rider* yang muncul akhir-akhir ini tetap memiliki konsep ini, walau tidak terlalu terasa dan memiliki beberapa konsep baru menggantikan beberapa konsep lama dengan mempertahankan beberapa konsep lama lainnya. Sejak seri pertama *Kamen Rider*, *henshin pose* menjadi ciri khas. Mengayunkan tangan dengan gerakan tertentu lalu mengucapkan kata *henshin* sepenuh hati, dalam waktu singkat membuat anak-anak meniru dan tanpa disadari sudah menjadi gerakan rutin yang dilakukan anak-anak Jepang saat bermain. Bahkan hingga kini *henshin pose* sering digunakan dalam berbagai *variety show* serta memberi inspirasi untuk hal-hal lain. Seri *Kamen Rider Heisei* pun tetap mempertahankan *henshin pose*, walau ada diantaranya yang berubah tanpa *henshin pose*. Sebenarnya cerita *Kamen Rider* bisa dikatakan berakhir di *Kamen Rider Black RX*, sebelum akhirnya *Kamen Rider Kuuga* muncul sebagai seri baru yang mengangkat kembali nama

Kamen Rider. Kemunculan *Kamen Rider* baru ini melahirkan istilah *Heisei Kamen Rider* yang diberikan untuk seri-seri *Kamen Rider* semenjak *Kuuga*. Menurut catatan resmi, cerita *Kamen Rider* pertama hingga *Kamen Rider ZX* berada di dalam *universe* yang sama. Diantara seri-seri itu, muncul juga *Kamen Rider Shin*, *Kamen Rider ZO* dan *Kamen Rider J* yang hanya muncul dalam video dan *movie*. Walau dikatakan masih memiliki hubungan dengan *universe Ichi-go - ZX*, tetapi tidak pernah digambarkan secara jelas di mana letak hubungannya.

Sementara dalam dunia *Kamen Rider Heisei*, setiap seri yang muncul selalu memiliki dunia yang berbeda dan sulit dikatakan memiliki hubungan

satu sama lain. Pada awalnya, *Kamen Rider Kuuga* dan *Kamen Rider Agito* memiliki konsep cerita yang berhubungan, dimana *Agito* adalah cerita masa depan dari *Kuuga*, tetapi pada pelaksanaannya, keduanya menjadi seri yang berdiri sendiri. Ada pun beberapa acara atau *hyper battle video* yang mempertemukan para *Kamen Rider Heisei* seperti *Kamen Rider Ryuuki* yang bertemu dengan *Agito*, dan *cross-over* yang menghadirkan juga *Kamen Rider 555*. Tetapi semua itu semata-mata hanya *fanservice* dan pada kenyataannya dunia mereka tidak memiliki hubungan satu sama lain. *Cross-over* juga seringkali muncul dalam versi *movie Kamen Rider Den-O*, seperti munculnya *Kamen Rider Kiva* yang

membantu *Den-O*, tetapi dunia *Den-O* dan *Kiva* sebenarnya berbeda seperti halnya *Kuuga* dan *Agito*. *Cross-over* paling ekstrim digambarkan oleh *Kamen Rider Decade* yang tidak saja menghadirkan *Kamen Rider Heisei*, tetapi juga *Kamen Rider Showa* [*Ichi-go - ZX*]. Tetapi, seperti yang dijelaskan dalam *Decade*, semua itu hanyalah *parallel world* yang tidak saling berhubungan, mereka dapat saling bertemu semata-mata karena kemampuan yang dimiliki *Decade*. Karena *cross-over* menjadi daya jual tinggi, pertemuan antara dua atau lebih *Kamen Rider* dari dunia yang berbeda seakan menjadi tradisi dari tahun ke tahun dan terus diterapkan hingga ke *Kamen Rider W* dan *Kamen Rider OOO*.

YANG TERMASUK DALAM KAMEN RIDER HEISEI:



Kamen Rider Agito [2001]



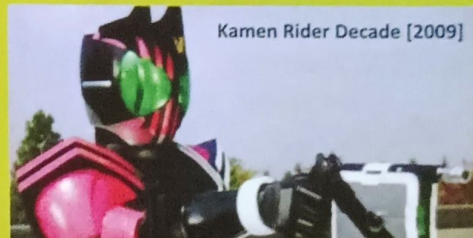
Kamen Rider Ryuuki [2002]



Kamen Rider OOO [Ooz] [2010]



Kamen Rider Den-O [2007]



Kamen Rider Decade [2009]



Kamen Rider Hibiki [2005]



Kamen Rider Kabuto [2006]



Kamen Rider Kuuga [2000]



Kamen Rider 555 [Faiz] [2003]



Kamen Rider Kiva [2008]



Kamen Rider W [2004]



Kamen Rider W [Double] [2009]

ULTRA SERIES

Siapa sih yang tidak mengenal *Ultraman*. Tapi tahukah kamu kalau *Ultraman* adalah seri kedua dari *Ultra Series* yang sebelumnya bernama *Kuusou Tokusatsu Series* [*Fantasy Tokusatsu Series*]? Seri ini bermula pada tahun 1966 dan selalu diproduksi oleh **Tsuburaya Production**. Setiap seri selalu menghadirkan *kaijuu* sebagai musuh dan tokoh utama dengan nama yang selalu dimulai dengan kata *Ultra*, sehingga seri ini kemudian lebih dikenal dengan nama *Ultra Series*. Seri *Ultra Q* menjadi seri pertama dalam kategori ini. *Ultra Q* dalam waktu singkat menjadi *hit* di masanya dan melahirkan tren *kaiju boom*, bahkan para fans *tokusatsu* di Jepang yang sudah berumur 40 tahunan lebih mengenal *Ultra Q* daripada *Ultraman*. Walau begitu, *Ultraman* juga

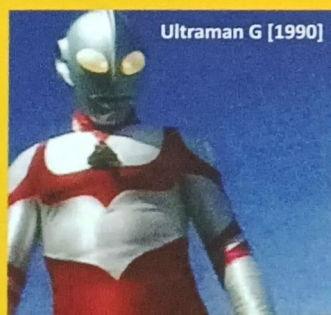
menjadi seri *tokusatsu* yang digemari di masanya dan langsung dilanjutkan dengan *Ultraseven*. Sejak *Ultraseven* berakhir, *Ultra Series* sempat vakum selama dua setengah tahun sebelum akhirnya *Kaettekita Ultraman* muncul. Sebenarnya seri *Ultraman* memiliki tema cerita yang cukup berat, yaitu bagaimana perkembangan hati dan jiwa seorang pemuda yang mendapatkan kekuatan sebagai *Ultraman*. Biasanya yang menjadi tokoh utama adalah seorang pemuda yang mendapati *Ultraman* masuk ke dalam tubuhnya dan mendapati dirinya kemudian bergabung dengan tim khusus pelindung bumi dari *kaijuu* atau *alien*. Tetapi ada juga yang menceritakan kisah pemuda yang sebenarnya adalah penjelmaan dari *Ultraman* itu sendiri dan harus menyesuaikan diri dengan kehidupan sosial manusia, seperti *Ultraseven* dan *Ultraman Mebius*. Beratnya tema yang dimiliki

membuat seri *Ultraman* lebih terasa sebagai drama kehidupan dan mendapat tempat tersendiri di hati para fansnya.

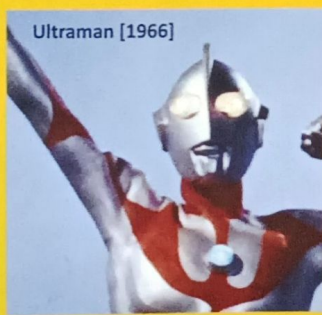
Adapun beberapa ciri yang selalu ditemukan dalam setiap seri *Ultraman*:

- Kekuatan *Ultraman* tidak hanya memiliki sisi positif, tetapi seringkali membuat tokoh utama depresi dan menjadi biang pertengkaran dengan teman-temannya.
 - Ada kalanya bertempur dengan musuh adalah sesuatu keharusan yang bertolak belakang dengan keinginan hatinya.
 - Di tengah pertempuran melawan *kaijuu* atau *alien*, tokoh utama seringkali harus kehilangan hal-hal yang berharga bagi dirinya.
- Dari ciri yang selalu ada ini, sudah dapat dibayangkan seri *Ultraman* bukan hanya sekedar cerita *hero* yang bertempur melawan monster, tetapi mengandung unsur-unsur drama yang

SERI YANG TERMASUK ULTRA SERIES:



Ultraman G [1990]



Ultraman [1966]



Ultraman Max [2005]



Kaettekita Ultraman [1971]



Ultra Galaxy Daikaijuu Battle [2007]



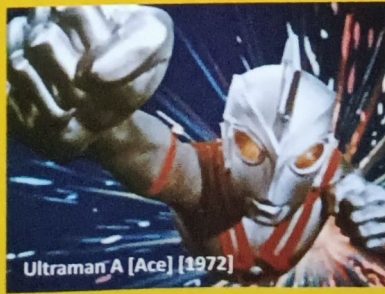
Ultraman Neos [1995]



Ultraman Nexus [2004]



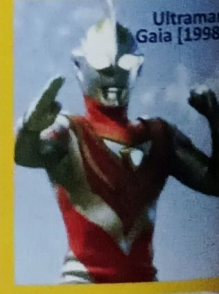
Ultraman Tiga [1996]



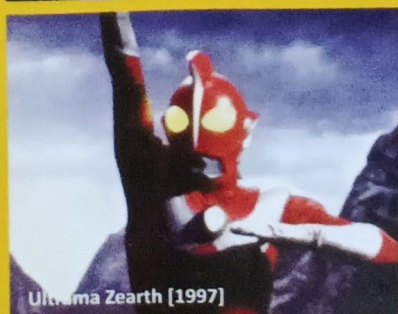
Ultraman A [Ace] [1972]



Ultraseven [1967]



Ultraman Gaia [1998]



Ultraman Zearth [1997]



Ultraman Cosmos [2001]



Ultraman Power [1993]



Ultra Q Dark Fantasy [2004]

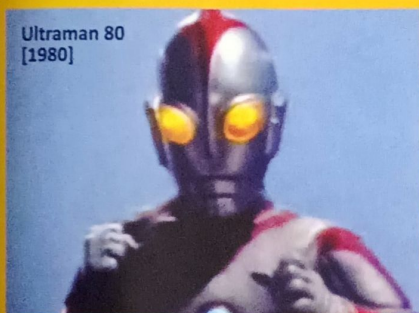
sangat kental. Yang paling kental unsur dramanya adalah *Ultraseven*, yang menyebabkan seri ini kurang disukai anak-anak, tetapi menjadi favorit pemirsa remaja dan dewasa. Sama halnya dengan *Showa Kamen Rider*, seri-seri *Ultraman* saling berhubungan dan memiliki dunia yang sama. Kemunculan Ultraman lain dalam seri *Ultraman* tertentu merupakan daya tarik yang paling ditunggu oleh para fans seri ini.

Seri *Ultraman* paling terakhir yang masih memiliki hubungan dengan *Ultraman* pertama adalah *Ultraman 80* yang ditayangkan pada tahun 1980 sebelum akhirnya *Ultra Series* memasuki masa rehat yang cukup lama. Daya tarik *Ultraman* ternyata tidak hanya dirasakan oleh fans di Jepang saja, tetapi juga hingga ke Australia dan Amerika, sehingga lahir *Ultraman G* pada tahun 1990 dan *Ultraman Power* pada tahun 1993 yang diproduksi oleh perusahaan film di Australia.

Pada tahun 1996, *Ultra Series* bangkit kembali dengan kemunculan *Ultraman Tiga*. Tetapi karena *Ultraman Tiga* tidak memiliki hubungan dengan *Ultraman* pertama, maka muncullah dunia baru yang diberi nama *Heisei Ultraman*. *Ultraman Tiga* dan *Ultraman Dyna* adalah dua seri awal *Heisei Ultraman* yang satu-satunya memiliki hubungan. *Ultraman Gaia* yang muncul pada tahun 1998 seringkali dikatakan memiliki hubungan dengan *Tiga* dan *Dyna* karena sempat ada *cross-over* yang memunculkan ketiganya, tetapi pada kenyataannya *Gaia* memiliki dunia sendiri yang tidak berhubungan dengan *Tiga* maupun *Dyna*. *Ultraman Cosmos* yang muncul pada tahun 2001 menjadi seri *Ultraman* dengan tema yang ringan dan lebih ditujukan untuk anak-anak. Pada tahun 2004, muncul *Ultraman Nexus* dengan cerita sangat kelam yang ditujukan untuk pemirsa remaja dan dewasa. Karena *Nexus*

memiliki rating yang rendah akibat dari anak-anak yang tidak menyukai ceritanya yang sangat *dark*, *Ultraman Max* muncul pada tahun 2005 untuk mengubah *Image dark* dengan cerita yang lebih ringan dan berusaha menggaet kembali fans *Ultraman* lama dengan memunculkan kembali monster-monster yang pernah menjadi musuh *Ultraman* lama. Tahun 2006, kemunculan *Ultraman Mebius* disambut meriah oleh para fans karena memiliki hubungan langsung dengan *Ultraman* pertama dengan cerita sekuel dari *Ultraman 80*. Di luar itu, *Ultra Series* sempat membuat cerita yang benar-benar ditujukan untuk pemirsa dewasa dan ditayangkan tengah malam, *Ultra Q Dark Fantasy* pada tahun 2004 dan *Ultraseven X* pada tahun 2007. Berkat *Ultraman Mebius*, *Ultra Series* kembali giat mengeluarkan kisah-kisah baru *Ultraman* terus bermunculan hingga sekarang.

Ultraman 80
[1980]



Ultra Q [1966]

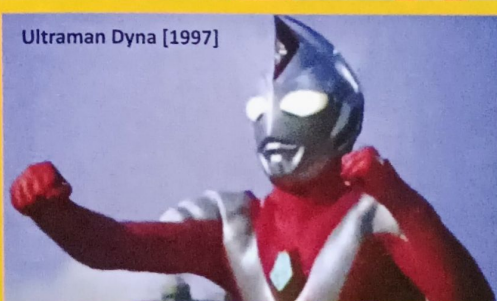
Ultraman Mebius [2006]



Ultraseven X [2007]



Ultraman Dyna [1997]



Ultraman Tarou [1973]

Ultraman Leo
[1974]



SUPER SENTAI SERIES

Tokoh utama berupa tim yang berubah wujud menjadi *hero*, dimana setiap orang memiliki kostum dan pelindung kepala dengan warna yang berbeda, merupakan ciri khas yang dimiliki seri *tokusatsu* yang masuk ke dalam kategori ini. Walau bercerita mengenai perjuangan para *hero* melawan monster, sebenarnya seri ini memiliki konsep sebagai cerita drama. Semua seri dipegang oleh Toei dan selanjutnya ditayangkan di

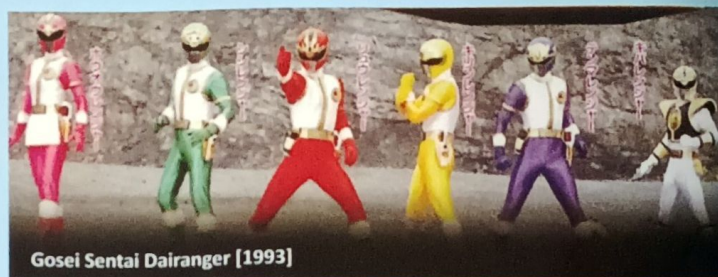
Asahi Television. Di Jepang tidak sedikit yang menyebut seri ini dengan *Sentai Mono*. Karena pada awalnya *Super Sentai* memiliki konsep pasukan tempur yang memiliki *kyoudai robo* [robot besar], *Battle Fever J* dianggap sebagai seri *Super Sentai* paling pertama, sebelum pada akhirnya *Himitsu Sentai Goranger* dan *JakQ Dengekitai* akhirnya dimasukkan kedalam kategori *Super Sentai*. Jika dilihat dari alur cerita mengenai pertempuran menghadapi monster yang diciptakan organisasi jahat, maka bisa dibilang tidak terlalu berbeda dengan *Kamen Rider Series*. Bahkan acara bertema *hero* yang bertempur secara tim pernah ada sebelumnya.

Tetapi setelah berubah wujud setiap anggota memiliki warna yang berbeda, memiliki pose masing-masing saat menyebutkan nama tim, dan memiliki gaya bertempur yang harus bersinkronisasi dengan anggota lain, baru ditemukan dalam *Goranger*. Setelah *Goranger* mendulang sukses, acara dengan tema yang sama muncul. Sejak *Battle Fever J*, konsep *kyoudai robo* membuat seri ini semakin terkenal dan lahir istilah *Super Sentai Series*. Sejak *Battle Fever J*, *Super Sentai Series* selalu konsisten muncul tiap tahun tanpa pernah ada waktu rehat, menjadi prestasi yang tidak dimiliki oleh serial drama TV manapun.

SERI YANG TERMASUK SUPER SENTAI SERIES:



Choushinsei Flashman [1986]



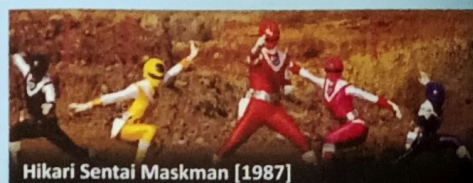
Gosei Sentai Dairanger [1993]



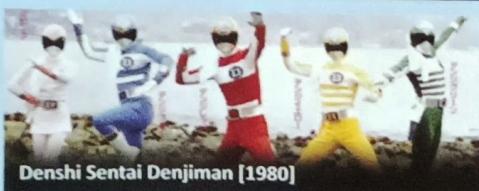
Denji Sentai Megaranger [1997]



Battle Fever J [1979]



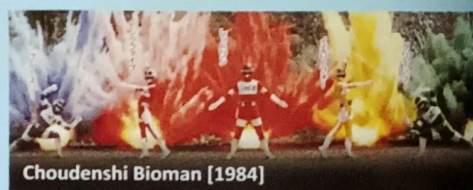
Hikari Sentai Maskman [1987]



Denshi Sentai Denjiman [1980]



JakQ Dengekitai [1977]



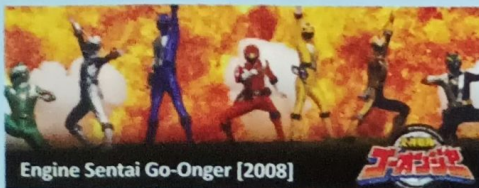
Choudenshi Bioman [1984]



Tensou Sentai Goseiger [2010]



Samurai Sentai Shinkenger [2009]



Engine Sentai Go-Onger [2008]



Bakuryuu Sentai Abaranger [2003]



Mahou Sentai Magiranger [2005]



Tokusou Sentai Dekaranger [2004]



Gekisou Sentai Carranger [1996]



Kyoryu Sentai Zyuranger [1992]



Hyakuju Sentai Gaoanger [2001]



Dai Sentai Goggle Five [1982]

Sebenarnya sebelum *Goranger* muncul, anak-anak di Jepang sudah tidak dapat dilepaskan dari *Kamen Rider Series*. Saat itu sempat muncul ide untuk membuat acara baru yang menampilkan lima Kamen Rider sekaligus dari awal cerita, tetapi karena suatu hal maka ide itu tak terwujud. Pada tahun 1975, Jepang melakukan perombakan saluran TV besar-besaran yang menyebabkan *Kamen Rider* harus pindah ke saluran baru yang membuat slot kosong di saluran sebelumnya. Kekosongan ini mendesak dibuatnya sebuah acara *hero* baru untuk menggantikan *Kamen Rider*. Saat itulah ide lima orang Kamen Rider terpikir kembali untuk

melahirkan *Goranger* yang masuk ke dalam genre baru "*Shudan Hero Mono*". Kesuksesan *Goranger* membuat seri ini memiliki jumlah episode yang mengisi waktu tayang selama dua tahun. Sayangnya *JakQ* sebagai penerusnya, justru tidak sesukses pendahulunya dan hanya mampu bertahan selama sembilan bulan. Setelah itu acara bergenre *Shudan Hero Mono* terhenti. Pada tahun 1978, Toei bekerjasama dengan **Marvel Comic Group** membuat versi *tokusatsu* dari *Spiderman*. Ide *super hero* terkenal digabung dengan robot berukuran besar, melahirkan robot besar bernama *Leopardon*, robot besar milik

Spiderman yang hanya dapat disaksikan dalam versi *tokusatsu*. Kemunculan *Leopardon* ternyata meraup sukses yang sangat besar. Berdasarkan dari tanggapan yang ada, Toei kemudian mencoba menggabungkan tema *shudan hero* dengan *kyoudai robo* hingga lahirah *Battle Fever J*. Sukses besar diraih seri yang memiliki masa tayang satu tahun ini, semenjak itu setiap tahun Toei selalu membuat seri dengan tema yang sama dengan masa tayang selama satu tahun untuk setiap serinya hingga kini.



Himitsu Sentai Goranger [1975]



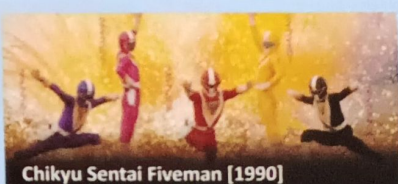
Gougou Sentai Boukenger [2006]



Ninpuu Sentai Hurricaneger [2002]



Kosoku Sentai Turboranger [1989]



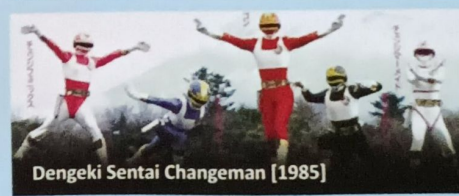
Chikyu Sentai Fiveman [1990]



Chojin Sentai Jetman [1991]



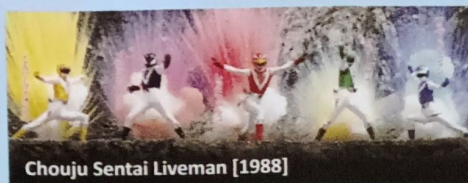
Juken Sentai Gekiranger [2007]



Dengeki Sentai Changeman [1985]



Mirai Sentai Timeranger [2000]



Chouju Sentai Liveman [1988]



Ninja Sentai Kakuranger [1994]



Taiyou Sentai Sunvulcan [1981]



Seijyu Sentai Gingaman [1998]



Choriki Sentai Ohranger [1995]



Kyukyuu Sentai GoGo V [1999]



Kagaku Sentai Dynaman [1983]

METAL HERO SERIES

Berawal dari istilah *Metal Hero* yang lahir dari para fans yang ditujukan kepada seri dengan tokoh utama yang memiliki tubuh terbuat dari bahan metal dan mengkilat, kategori *Metal Hero Series* kemudian ditetapkan sebagai salah satu *genre* dalam dunia *tokusatsu*. Pada awalnya *genre* ini hanya terdiri dari seri-seri *hero* dengan nama tokoh utama yang sama, tetapi mulai meluas semenjak kemunculan *Tokkei Winspector* dan *Bee Robo Kabutack*. *Metal Hero Series* tidak saja memiliki tema serius seperti polisi, tetapi juga tema ringan sarat dengan humor yang komikal. Menurut catatan resmi, *Uchuu Keiji Gavan* [1982] adalah *Metal Hero Series* pertama. Sejak *Gavan* hingga *Tetsuwan Tantei Robotack*, tercatat ada 17 seri yang digolongkan ke dalam *Metal Hero Series*. Walau begitu sempat terjadi perdebatan untuk seri-seri yang keluar setelah *Bee Fighter Kabuto* seperti *Bee Robo Kabutack* dan *Tetsuwan Tantei Robotack* yang sempat tidak dianggap sebagai *Metal Hero Series* karena berupa cerita komedi. Ada juga sudut pandang lain yang mengatakan setiap *hero* dengan tubuh yang tidak terbuat dari bahan metal tidak dapat dimasukkan ke dalam *Metal Hero Series*, hal ini mempermasalahkan *Sekai Ninjasen Jiraiya* yang bahkan sempat tidak dimasukkan ke dalam video keluaran *Bandai* yang menampilkan seluruh *Metal Hero Series* yang pernah ada. Dalam beberapa tahun awal munculnya seri ini, *special effect* yang digunakan sempat membuat *Ultra Series* dan *Kamen Rider Series* tertekan. Selain itu, *Metal Hero Series* membentuk *image* yang berbeda dengan *Super Sentai Series* sehingga keduanya berjalan bersaing. Dari kelebihan ini, *Metal Hero Series* memenangkan hati para fans dan direkomendasikan sebagai seri yang memperlihatkan kehebatan perkembangan *Japan Tokusatsu Hero*. Diantara semua seri yang pernah keluar, sangat sedikit yang memiliki hubungan satu sama lain, walau ada juga yang menceritakan dunia yang sama dalam beberapa seri. Contoh yang paling menonjol adalah *Uchuu Keiji Series* yang mencakupi *Uchuu Keiji Gavan*, *Uchuu Keiji Sharivan* dan *Uchuu Keiji Shaider*. Selain itu ada juga *Rescue Police Series* yang terdiri dari dua seri yang berbeda, ada juga *Bee Fighter Kabuto* yang secara tak langsung berhubungan dengan *Juukou Bee Fighter*. Cerita *cross-over* juga tidak jarang ditemukan, dimana dua tokoh dari seri dan dunia yang berbeda muncul dalam satu seri. Sebagai contoh, dalam *Kidou Keiji Jiban* episode 31 muncul *Manabu Yamaji* [tokoh dalam *Jiraiya*], dan *Blue Swat* serta *Janperson* yang muncul di episode terakhir *Juukou Bee Fighter*.

Tidak ada yang tahu mengapa hanya seri-seri ini yang masuk ke dalam *Metal Hero Series*. Di satu sisi, walau baru-baru ini banyak seri *tokusatsu* yang jika dilihat dari wujudnya bisa dimasukkan ke dalam kategori ini [seperti *Chouseishin Series* dan *Garo*], tetapi tidak ada catatan resmi seri-seri termasuk ke dalam kategori ini. Di sisi lain, fans di Jepang banyak yang mengategorikan seri-seri tersebut ke dalam kategori ini.

BERIKUT SERI YANG TERMASUK KE DALAM KATEGORI METAL HERO SERIES:



Tokusou Excidraft [1992]



Bee Fighter Kabuto [1996]



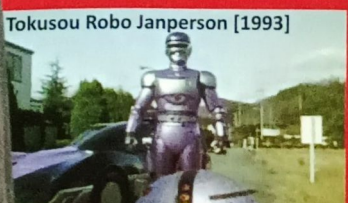
Uchuu Keiji Shaider [1984]



Tokkyuu Shirei Solbrain [1991]



Tokkei Winspector [1990]



Tokusou Robo Janperson [1993]



Uchuu Keiji Sharivan [1983]



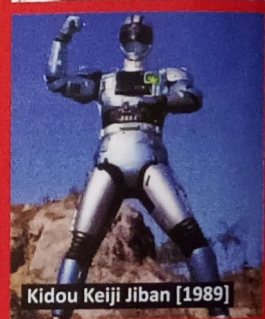
Blue Swat [1994]



Kyoujuu Tokusou Jaspion [1985]



Tetsuwan Tantei Robotack [1998]



Kidou Keiji Jiban [1989]



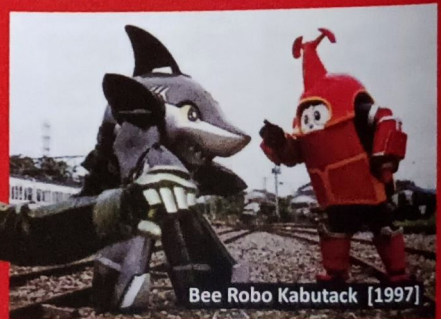
Sekai Ninjasen Jiraiya [1988]



Choujinki Metalder [1987]



Juukou Bee Fighter [1995]



Bee Robo Kabutack [1997]



Jikuu Senshi Spielvan [1986]



Uchuu Keiji Gavan [1982]

ANIMONSTER

JAPANESE MUSIC & LIFE STYLE



EXILE

Animonster 11th Anniversary | Prefektur Chiba | Maskot Polisi di Jepang |
Nurikabe | LIZ LISA | Steak | GANTZ live action | Kenichi Matsuyama |
EXILE | AKB 1/48 | Piramekino | Famous Tokusatsu Series | Tokuten